

Le magazine des consoles

Jouypac

N° 86 Mai 1999

Dreamcast N64 PlayStation Arcade

Dreamcast

La vitesse
supérieure

Soul Calibur

Blue Sting

Resident Evil

Cool Boarder

Metropolis

Dynamite Dekker

Frame Grider

Découvrez en exclusivité

STAR WARS™ EPISODE I LA MENACE FANTÔME™

Avant le film, les jeux...

PlayStation 2

Il revient !

SKYROCK
PREMIER SUR LE RAP

T 4161 - 86 - 35,00 F





www.needforspeed.com



© 1999 Electronic Arts. Electronic Arts, le logo Electronic Arts et Need for Speed sont des marques commerciales ou des marques déposées d'Electronic Arts aux États-Unis et/ou dans d'autres pays. Tous droits réservés. Aston Martin DB7 est utilisé sous licence d'Aston Martin Lagonda Limited. Le logo BMW, le sigle BMW et le nom des modèles BMW sont des marques commerciales de BMW AG et sont utilisés sous licence. Ferrari, Ferrari F50, Ferrari 550 Maranello, tous les logos associés ainsi que les signalétiques exclusives Ferrari F50 et Ferrari 550 Maranello sont des marques commerciales de Ferrari S.p.A. Chevrolet, Camaro, Camaro Z28, Firebird, T/A, Caprice, la signalétique et les caractéristiques stylistiques des modèles sont des marques commerciales de General Motors utilisés sous licence par Electronic Arts Inc. La marque "Jaguar", l'emblème du félin bondissant et le sigle "XKR" sont des marques commerciales de Jaguar.

 ELECTRONIC ARTS



MESSIEURS, CHOISISSEZ VOTRE MOTEUR

NEED FOR SPEED™
CONDUITE EN ÉTAT DE LIBERTÉ

RENDEZ-VOUS AU PROCHAIN VIRAGE



JAGUAR CARS LTD, BNG, AND Utilisés sous licence. Les équipements destinés à améliorer les performances de la voiture, de type sport ou autres accessoires de course, sont indépendants de Jaguar et ne constituent, en aucun cas, des équipements recommandés par la marque. Automobile Lamborghini, Fiat, SV et tous les logos associés sont des marques commerciales d'Automobile Lamborghini S.p.A. McLaren F1 est une marque commerciale de McLaren Cars Limited. "Mercedes", "Mercedes-Benz", "GLK" et "GLS" sont des marques commerciales de Daimler-Benz AG, sous licence de Br. ing. H. F. Porsche. Les logos "Mercedes-Benz" et "Porsche" sont des marques déposées de Br. ing. H. F. Porsche AG. Toutes les autres marques commerciales apparaissant sur cet imprimé sont des marques déposées de Sony Computer Entertainment Inc.

tendance

DREAMCAST LAND

Comme le remarquait, il y a quelques jours, le très perspicace Willow « ben heureusement qu'y a la Dreamcast ! » Eh oui. Avec une actualité PlayStation plutôt morne et des sorties Nintendo 64 quasi inexistantes, la Dreamcast semble avoir le champ libre. Au Japon, les choses sérieuses commencent - sortie de Blue Stinger, annonce des prodigieux Soul Calibur et Code Veronica - alors qu'en Europe les développeurs travaillent d'arrache-pied (voir notre reportage Metropolis) pour préparer, comme il se doit de l'être, le lancement de la Dreamcast. La Dreamcast c'est parti et bien parti.

T.S.R.





**CD inédit
2 titres
the Corrs**



5 points + 19 F

Frais d'envoi inclus

Prix public : 35 F

**Demandez au producteur
des Corrs s'il n'a pas une place
pour un petit joueur.**

**Jeu Mixman
(sur CD-Rom PC)**



12 points + 159 F

Frais d'envoi : 15 F

Prix public : 299 F



**the MUSIC
Shop**

PEPSI VOUS OFFRE CE POINT «THE SHOP».

Collectionnez les points "The Music Shop" sur les produits Pepsi, Pepsi Max, Pepsi Light, 7UP, Kas, 3D's, Doritos et Croky aromatisés, et découvrez de nombreux articles à des prix exceptionnels.

JAY-Z

Ubi Soft

Labels

nomad

HARP
Pepsi Point

YAMAHA

CLUB

Trax

Pioneer

Groove

Pour plus d'informations sur les articles "The Music Shop",
téléphonez au 08 36 68 65 00 (2,23 F/mn) ou 36.15 PEPSI
(29 F/mn) ou sur internet : www.generationext.tm.fr.



sommaire

Dreamcast Shiro !

Ouf, après six mois d'attente anxieuse, la **Dreamcast** a enfin déterrée la hache de guerre. Face à l'implacable armada des suites, plus ou moins savoureuses, sur **PlayStation**, et à l'effrayante hibernation de la **Nintendo 64**, **Sega** s'impose sans contestation possible. Les jeux « nouvelle génération » débarquent et la concurrence commence à grincer des dents ! Un mois de mai résolument placé sous le signe de **Sega**. Et ce n'est qu'un début...



ÉVÉNEMENT

Soul Calibur sur Dreamcast versus Tekken sur PlayStation 2, c'est un peu l'affrontement ultime. Pour une fois, on apprécie que les images ne rendent pas les coups. Argh !

10



REPORTAGE

Les prochains jeux Star Wars sur Game Gear ? L'empereur ne nous aura pas ! Quant à Metropolis, le pauvre Fritz Lang n'est plus dans le coup. Que la Force soit avec ces reportages.

20



NEWS JAPON

Tandis que la Dreamcast joue les gros durs face à la PlayStation, le teigneux Pokémon tente de rendre les joueurs épileptiques. Quel fourbe ! Et dire qu'au mois de mai, il peut faire ce qu'il lui plaît...

44



NEWS EUROPE

Shadowman a envoûté le pauvre Tonic Trouble. Résultat : le petit gars en a perdu bras et jambes. Par miracle, Superman a réussi à quitter sa chaise roulante pour lui porter secours. Bel effort.

78



NET PAD

Bienvenue dans le monde idyllique du Net. Bienvenue dans un monde de rumeurs, de bruits de couloir, de mensonges et accessoirement d'exclus, de news incroyables...

Sega en force !

La tornade Soul Calibur. Toujours à l'affût des bons coups, Namco s'autorise une petite escapade du côté de son éternel rival, Sega. Histoire de tester le marché et de s'en mettre plein les poches (bah ouais, c'est la crise au Japon !), l'éditeur nous propose, pour l'été, une adaptation fabuleuse de Soul Calibur. Adieux les imperfections de l'arcade. Pour la version Dreamcast, on s'oriente vers un zéro défaut (l'influence de Toyota sûrement). Une baffe ludique en perspective qui nous a tous laissés bouche bée !



Joypad est édité par la société HACHETTE-DISNEY-PRESSE SNC au capital de 100 000 francs, locataire-gérant, RCS NANTERRE B391341526. Siège social : 124, rue Danton TSA 50004 92538 Levallois Perret Cedex tel : 01 41 34 87 75 fax : 01 41 34 87 99 tel' abonnements : 01 55 63 41 14 Gérants : Bruno Lesouef, Fabrice Plaquevent Directeur délégué adjoint : Pascal Traineau Associés : HACHETTE-FILIPACCHI PRESSE, THE WALT DISNEY COMPANY FRANCE (SA) Directeur de la publication : Fabrice Plaquevent

LA REDACTION
Directeur de la rédaction : Olivier Scamps / oscamps@club-internet.fr
Rédacteur en chef : Jean-François Morisse / morisse@club-internet.fr
Rédacteur en chef adjoint : Nouridine Nini / brazom@club-internet.fr
Correspondant permanent au Japon : François Hermelin

Secrétaire de rédaction : Cécile Lando
Correctrice : Viviane Fitas
Secrétaire : Laurence Geoffroy
Ont participé à ce numéro : Christophe Delpeire (Chris), Olivier Fallaix (Oliv'), Serge Fevrier, Grégoire Hellot (Greg), Jean Santoni (Willow), Grégory Striftgiser (Rahab), Kendy Ty (Kendy), François Tarrain (Elwood) et Julien Chizez (Gollum).
Pour contacter la rédaction : redacpad@club-internet.fr
Numéro Promévente : 08.00.9.84.57

LA MAQUETTE
1er rédacteur graphique : Christophe Gournin assisté de Lionel Gey

Maquette : Catherine Branchut, Sonia Caron, Hervé Drouadène, Joseba Uruela, Yohan Meheu

Correcteur photos : Stéphane Lederlin Illustrateur : PIXX

LA PUBLICITE
Directrice de publicité : Claudine Lefebvre (01 41 34 87 25)
Directeur de clientèle : Antoine Tomas (01 41 34 86 93)
Assistante : Cécile-Marie Rey (01 41 34 87 26)

SERVICE PROMOTION
Directrice de promotion : Emmanuelle Delachaux
Responsable de promotion : Eric Trastour
Assistante de promotion : Hélène Chemin
Abonnements Joypad BP2, 59718 Lille Cedex 9
Taux : 1 an (10 n°) France : 299 F, étranger bateau : 399 F
Tarif avion sur demande au 01 44 89 41 14

LE MINITEL
Service télématique 3615 Joypad Centre Serveur : Nudge Interactive
Animateur : El Fredo Assistant : Julo

Photogravure : Champa, Compo Imprim
Imprime par Brodard Graphique membre de E2G, et la Galiotte Prenant
Distribution presse : Transports Presse
Illustration de la couverture Star Wars : LucasFilm
Dépôt légal à parution. Tous droits de reproduction réservés.
Commission paritaire : 73360

JOYPAD

JOYPAD 86 MAI 1999

Tests et Zooms



Zooms

Dreamcast n'est pas une machine à processeurs. Le System 32 est en série. Avec l'avalanche de excellents titres, elle pourrait encore faire... mis à part Andy.

104



TEST

Hum, eh bien il va falloir s'y habituer : les séries à rallonge font recette ces derniers temps. Le constat est simple sur 8 tests, 6 d'entre eux sont des suites ! Il va falloir se faire une raison.

125



ARCADE

Un petit mois pour l'arcade, après le compte-rendu de l'AOU. Toutefois, Capcom tente de séduire les quadragénaires. Un bel essai.

156



COTÉ PÉCÉ

Un maître mot : simulation. Entre les revivals de la guerre de 1945 et les assauts intersidéraux, vous ne pourrez pas dire que vous n'aurez pas été préparé à l'Apocalypse.

154



ASTUCES

L'autre des tricheurs fait une nouvelle fois le plein d'infâmes manipulations et autres astuces bien lâches. Le bricolage du mois fera passer la pilule.

162

PlayStation

Bloody Roar 2 (Test)	126
Bomberman (Test)	146
Bomberman Fantasy Race (Test)	152
Big Air (Test)	151
Chocobo Racing (Zoom)	123
Diver's Dream (Test)	144
King of Fighter 98 (Zoom)	122
Need for Speed 4 (Test)	142
Razmokat (Test)	153
R-Type Delta (Test)	148
Saga Frontier 2 (Zoom)	116
Street Fighter Alpha 3 (Test)	140
UEFA Champion's League (Test)	152
Warzone 2100 (Test)	136

Dreamcast

Blue Stinger (Zoom)	104
Get Bass (Zoom)	120
House of the Dead 2 (Zoom)	112
Marvel Vs Capcom (Zoom)	118
Real Sound (Zoom)	122
Super Speed Racing (Zoom)	123

N64

Castlevania (Test)	132
Penny Racers (Test)	151

Game Boy Color

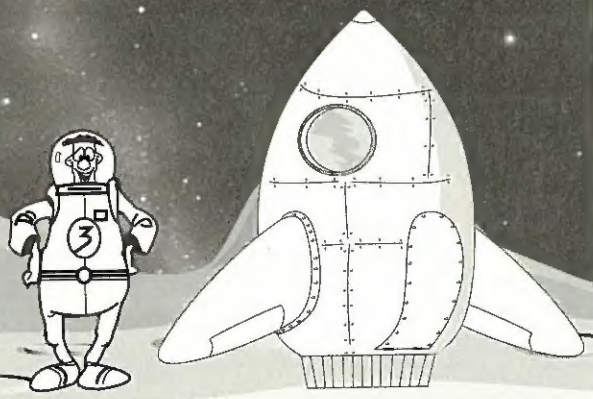
Hollywood Pinball (Test)	152
--------------------------	-----

Hot !

Confrontation tekkenesque

ht ! De nouvelles images de la démo technique de Ken sur PlayStation 2, ça se savoure. Paul Phoenix et Kazama se la donnent grave, devant une foule immense. Trop puissant. Le match Sony/Sega semble désormais diablement d'actualité. Pour le plaisir des yeux avant tout.

ESPACE 3 games



MEGADRIVE

ALIEN 3 (EUR)	99,00	NBA JAM TE (EUR)	89,00
BATMAN FOREVER (EUR)	99,00	NBA LIVE 96 (EUR)	99,00
CHAMPION WORLD CUP SOCCER	49,00	NFL QUARTERBACK 95 (EUR)	89,00
DRAGON BALL Z (JAP)		NFL QUARTERBACK 96 (EUR)	99,00
+ ADAPTATEUR	99,00	NHL HOCKEY	69,00
EARTHWORM JIM 2 (EUR)	99,00	REVOLUTION X (EUR)	49,00
FIFA 98 (EUR)	129,00	ROLO THE RESCUE	99,00
FIFA 97 (EUR)	99,00	SPOT GOES TO	
FIFA 96 (EUR)	89,00	HOLLYWOOD (EUR)	99,00
FRANCK THOMAS BIG HURT	99,00	ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3 (EUR)	129,00
JOHN MADDEN 96 (EUR)	89,00		

• MANETTE FIGHTER 2 69,00

3DO

• MANETTE TURBO 6 BOUTONS	99,00
• ADAPTATEUR MANETTE SNIN	99,00
• FLIGHT STICK (SIMULATION)	99,00

3 JEUX ACHETÉS = 1 JEU GRATUIT

ALONE IN THE DARK 2 (VF)	69,00	SAMPLER 2 +10 DEMOS	
ALONE IN THE DARK (VF)	69,00	+TEST MEMOIRE 15 mn	69,00
BATTLE SPORT	69,00	SHOCK WAVE 1	69,00
CORPSE KILLER	69,00	SNOW JOB	69,00
DOOM	69,00	SPACE HULK	69,00
FIFA SOCCER	69,00	SPACE PIRATE	69,00
FLYING NIGHTMARE	69,00	STAR BLADE	69,00
HELL	69,00	STATION INVASION	69,00
IMMERCENARY	69,00	STELLA 7	69,00
INCREDIBLE MACHINE	69,00	STRIKER	69,00
IRON ANGEL	69,00	SYNDICATE	69,00
KING DOM : THE FAR REACHES	69,00	TOTAL ECLIPSE	69,00
PEEBLE BEACH GOLF	69,00	VIRTUOSO	69,00
PGA TOUR GOLF 96	69,00	WHO SHOT JOHNNY ROCK	69,00
PSYCHIC DETECTIVE	69,00	WING COMMANDER 3	69,00
RETURN OF FIRE	69,00	ZNADNOST	69,00
RISE OF THE ROBOT	69,00		

SUPER NINTENDO

ASTERIX	99,00	PRINCE OF PERSIA 2	99,00
BATMAN FOR EVER	99,00	REALM	99,00
DOOM	99,00	REVOLUTION X	99,00
MAGANE	99,00	SCHTROUMPFS	99,00
ILLUSION OF TIME + GUIDE	99,00	SECRET OF EVERMORE + GUIDE	99,00
JUDGE DREDD	99,00	SPIROU	99,00
KILLER INSTINCT	99,00	STARTRECK DEEP	99,00
LE LIVRE DE LA JUNGLE	99,00	SCHTROUMPFS 2	99,00
LE ROI LION	99,00	SUPER BC KID	99,00
MORTAL KOMBAT	99,00	TIMON ET PUMBA	99,00
NBA LIVE 97	99,00	TINTIN AU TIBET	99,00
NHL 96	99,00	TINTIN LE TEMPLE DU SOLEIL	99,00
OSCAR	99,00	ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3	99,00
POWER PIGGS	99,00	• MANETTE ASCII	99,00
PREHISTORIC MAN	99,00	• ALIMENTATION SECTEUR	199,00
		• PRISE PERITEL	149,00

GAME BOY

CONSOLE GAME BOY POCKET COULEUR		349 F	
CONSOLE GAME BOY ECRAN COULEUR		499 F	
CONSOLE GAME BOY BASIC COULEUR		329 F	
GAME BOY CAMERA		349 F	
IMPRIMANTE		399 F	
ALLEWAY	149,00	NBA JAM/COULEUR	199,00
ASTEROID (COULEUR)	249,00	ODD WORLD	199,00
BRAIN DRAIN	199,00	PITFALL (COULEUR)	199,00
BUST A MOVE 3	199,00	POCKET BOMBERMAN(COULEUR)	169,00
CASTELVANIA	199,00	POP UP	99,00
COOL HAND (COULEUR)	199,00	POWER QUEST (COULEUR)	249,00
CUTTHROAT ISLAND	99,00	QUEST FOR CAMELOT(COULEUR)	249,00
DISNEY MULAN	229,00	RAT RESERVOIR (COULEUR)	199,00
DONKEY KONG LAND 2	169,00	ROGER RABBIT	169,00
DONKEY KONG LAND 3	249,00	RAZMOKETS(COULEUR)	199,00
DUCK TALES	169,00	SMALL SOLDIERS	229,00
GAME & WATCH GALLERY		STREET FIGHTER 2	169,00
COULEUR)	169,00	TAMAGOSHI	99,00
GEX (COULEUR)	199,00	TARZAN	129,00
GOEMON MYSTICAL LEGENDS	199,00	TETRIS DE LUXE COULEUR	169,00
HERCULE	199,00	TRACK N FIELD	169,00
INTERNATIONAL STAR SOCCER	199,00	TUROC 2 (COULEUR)	199,00
KILLER INSTINCT	169,00	V-RALLY (COULEUR)	249,00
KING OF FIGHTER 98	229,00	WARIO LAND 2 (COULEUR)	249,00
LE LIVRE DE LA JUNGLE	169,00	WWF WARZONE	199,00
LE ROI LION	169,00	ZELDA (COULEUR)	249,00
LES SCHTROUMPFS (COULEUR)	199,00		
MEN IN BLACK (COULEUR)	199,00		
MONOPOLY	229,00		
MONTEZUMA'S RETURN (COULEUR)	199,00		
MORTAL KOMBAT 4 (COULEUR)	229,00		
NBA JAM	99,00		
		ACCESSOIRES	
		• ECRAN GB	35,00
		• LUNETTES AUC LUMIERE	49,00

ACCESSOIRES

• ECRAN GB	35,00
• LOUPE AVEC LUMIERE	49,00
• BATTERY PACK (GB POCKET)	99,00

NEO GEO CD

NEO GEO CD	1990 F		
JOYSTICK ARCADE	399,00	LAST BLADE 2	349,00
AERO FIGHTER 2	199,00	NAM 1975	199,00
BASEBALL STAR 2	199,00	NINJA COMMANDO	199,00
BURNING FIGHT	199,00	POWER SPIKES	149,00
GALAXY FIGHT	199,00	RAGNAGARD	199,00
KING OF FIGHTER 96 COLL.	99,00	SUPER SIDEKICK 2	199,00
KING OF FIGHTER 97	199,00	TWINCLES TALES	199,00
KING OF FIGHTER 98	399,00	TOP HUNTER	199,00
KING OF MONSTER 2	199,00	VIEW POINT	199,00

AUTRES

Néo Géo Pocket 495 F		TENNIS	249,00
BASEBALL STAR	249,00	PUZZLE	249,00
KING OF FIGHTER R1	299,00	NEO GEO CUP FOOT	249,00
STORY OF MARY	249,00	SAMOURAI SHADOWN	299,00
		CHERY MASTER	249,00
		FATAL FURY II	199,00
		WORLD HEROES II	199,00

Néo Géo

CONSOLE 1990F

Nomad + ADAPTATEUR MULTIEUX

690 F

PORTABLE COULEUR 16 bit fonctionnant avec les jeux Megadrive

Nec CD LISTE DES JEUX DISPONIBLE SUR DEMANDE

GAME GEAR + 1 JEU 449F

Jaguar TOUS LES JEUX À 49 F

Événement

T E K K E N

ÉDITEUR : NAMCO
MACHINE : PROJET PLAYSTATION 2 (PSY)
DÉMO TECHNIQUE UNIQUEMENT

Tekken

La PlayStation 2 prête au combat

PRENDRE LES DÉMOS TECHNIQUES

POUR D'EXACTS REFLETS DES FUTURS

JEUX SERAIT UNE GRAVE ERREUR.

POURTANT, AVEC CETTE

PRÉSENTATION DE TEKKEN, NAMCO

MET LE RÊVE À PORTÉE DE PAD. DES

EFFETS ENCORE JAMAIS VUS SUR

UNE MACHINE DITE GRAND PUBLIC,

VOILÀ CE QUE RÉSERVERONT

CERTAINEMENT LES JEUX DE

DEMAIN SUR LA FUTURE MACHINE

DE SONY. QUI VIVRA VERRA.

Le 2 mars dernier, Sony créait l'événement. La PlayStation 2, le nouveau bébé de Ken Kutaragi pouvait enfin faire ses premiers pas en public. Comme nous vous le décrivions dans notre booklet spécial (Joypad n°85), une dizaine de démos techniques avaient été élaborées pour l'occasion. Pourtant, malgré la splendeur de ces images, ces démos ressemblaient plus à des films en images de synthèse qu'à de véritables ébauches de jeux. L'interaction se limitait alors à des changements d'éclairages ou d'angles de caméra en temps réel. En fait, pour cette première présentation, Sony souhaitait que ces principaux collaborateurs (Square, Namco, Naughty Dog, From Software) proposent des séquences censées représenter - le mot est important - le potentiel incroyable de sa nouvelle console. Cependant, bien que les résultats se révèlent d'une incroyable beauté, les détracteurs les plus acerbes ne se sont pas fait prier pour déclarer que toutes ces cinématiques n'étaient que de la poudre aux yeux ! Histoire de remettre les choses en place, Namco a décidé de relever le défi. Alors, la PlayStation, plate-forme ludique ultime ? Pour le créateur de Tekken cela ne fait aucun doute !



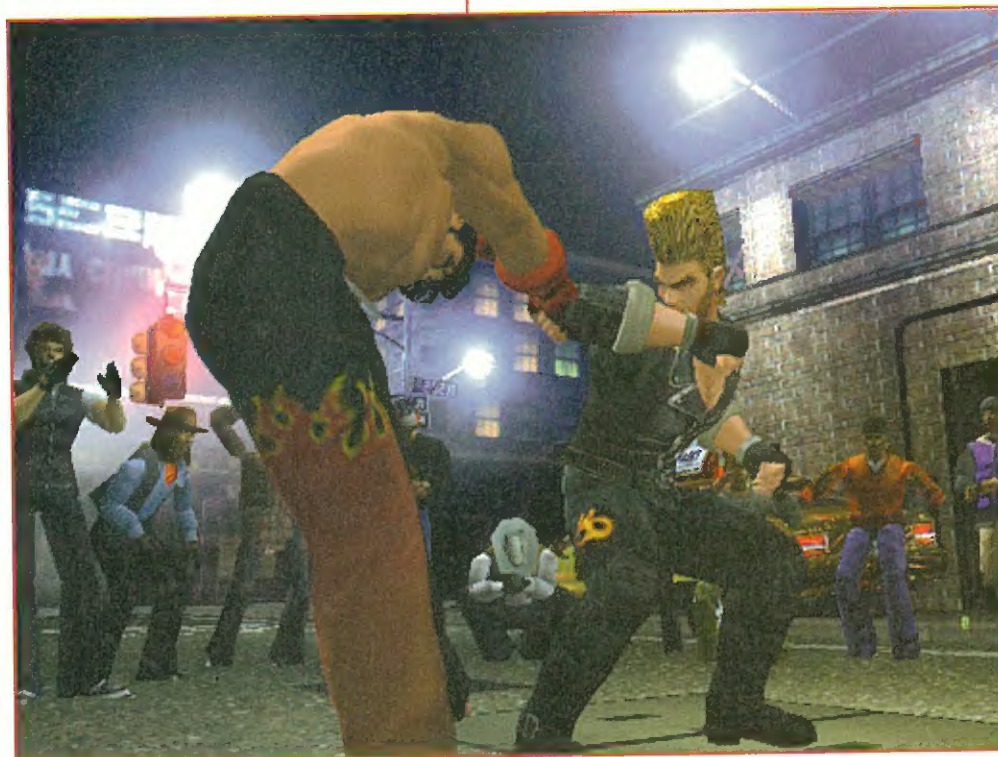
La nuit s'est abattue sur la ville. La joute peut débuter.



Chacun des 30 spectateurs possède des réactions propres. Du jamais vu !

AUX DOIGTS ET À L'ŒIL

Grâce à Ridge Racer et Tekken, Namco avait littéralement catapulté la PlayStation vers un succès planétaire ! Pourquoi l'éditeur ne rééditerait-il pas son succès sur PlayStation 2 ? L'équipe de Hajime Nakatani (producteur de la série des Tekken) ne semble en tout cas pas résignée à mettre à la retraite leurs poulains aux poings de fer. Ainsi, parmi les rares démos jouables présentées lors de cette exceptionnelle journée de mars, Tekken fut indéniablement le plus impressionnant. Tandis que les développeurs commentaient brièvement leur travail, d'autres membres de l'équipe s'acharnaient sur leurs pads... en un mot : ils jouaient ! La démo mettait en scène un combat de rue où une foule en liesse entourait Jin Kazama et Paul Phoenix, les



Événement

SOUL CALIBUR

ÉDITEUR : NAMCO
MACHINE : DREAMCAST
DISPO. JAPON : JUIN 99
DISPO. EUROPE : NON COMMUNIQUÉE

Soul Calibur

Le premier Namco pour Dreamcast

Coup dur pour Sony ! Alors que la PlayStation 2 est annoncée et que tout le monde se questionne encore, c'est l'un de ses plus fidèles alliés, Namco, qui a attiré la foule, lors du dernier Tokyo Game Show, et ce, avec un titre... Dreamcast ! C'est en novembre dernier, lors de la sortie de la Dreamcast, que Namco avait, pour la première fois, annoncé son intention de sortir des jeux sur la console de Sega. Et puis plus rien... Dubitatifs, nous ne pensions jamais voir Namco sortir ses produits sur Dreamcast, répétant ce qu'il avait fait pour la Saturn (ayant annoncé son intention de produire des jeux sur Saturn, pour finalement se concentrer uniquement



Sophitia Alexandra
Arme : épée courte + bouclier - Après l'affaire Soul Edge, Sophitia reprend une vie normale. Mais, un jour, elle perd conscience et a des visions dans lesquelles l'épée maudite commet de nouveaux meurtres. Elle réapparaît donc au temple d'Ephaistos, dieu des forgerons, d'où, équipée de nouvelles armes et armures, elle part à la poursuite de Soul Edge.



Détail extraordinaire et assez délicat à réaliser en 3D : Mitsurugi peut rengainer son sabre en plein milieu du combat.

IL NE MANQUAIT QU'UN SEUL TITRE

TUEUR À LA DREAMCAST POUR
QU'ENFIN LES PLUS SCEPTIQUES
DISPARAISSENT DANS LE
TOURBILLON DE L'ENTHOUSIASME ET
DE LA FIÈVRE DU JEU. LE SOFT DE
COMBATS LE PLUS SPECTACULAIRE
JAMAIS PRÉSENTÉ AU TOKYO GAME
SHOW, À SAVOIR SOUL CALIBUR.
LE PREMIER TITRE DE NAMCO

CHEZ SEGA DEPUIS LONGTEMPS.



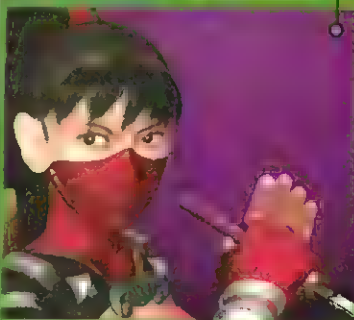


XiangSua - Arme : épée chinoise.
Entraînée aux arts martiaux depuis sa plus tendre enfance, XiangSua est

retrouver la trace de Soul Edge, l'épée maudite. Déguisée en artiste itinérante de l'opéra de Pékin, elle parcourt le monde à la recherche de la terrible relique.

Taki - Arme : Ninja-to

Après avoir vaincu Soul Edge, Taki retourne au Japon. Elle ressent vite la présence d'un objet maudit quelque part sur Terre. Ayant entendu parler du mystérieux et invincible chevalier d'Europe, elle poursuit ce personnage qui ne peut être que le dernier utilisateur de l'épée maudite qu'elle recherche.



Maxi - Arme : nunchaku.
Pirate sympathique du royaume de Ryukyu, Maxi voit toute sa vie réduite à néant en quelques instants à cause d'Astaroth, un gigantesque guerrier qui s'est attaqué à sa guilde et à son équipage. Aidé de Kilik, Maxi réussit à défaire l'armée de monstres dépêchée par ses ennemis, mais ne parvient pas à battre Astaroth. Désormais seul survivant de sa guilde, Maxi, voulant prendre sa revanche, parcourt le monde, accompagné de Kilik, à la recherche d'Astaroth.



Mitsurugi Seishiro

Arme : katana

Après avoir perdu la trace de Soul Edge, Mitsurugi, pris de colère, se résout à combattre Tanegashima, son seigneur battu et blessé à l'épaule. Mitsurugi

est un guerrier d'élite.

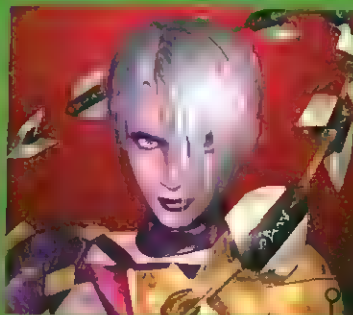
Après un entraînement qu'il apprend l'existence d'un chevalier invincible.

Nightmare. Il décide alors de partir à sa recherche et de se mesurer à lui.



Nightmare - Arme : Soul Edge

La rumeur veut qu'un grand chevalier bleu avec un bras-droit en forme de lame parcourt actuellement l'Europe semant terreur et désolation sur son passage.



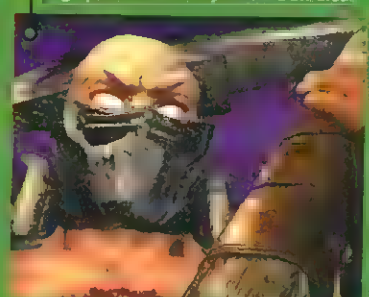
Ivy - Arme : Snake Sword



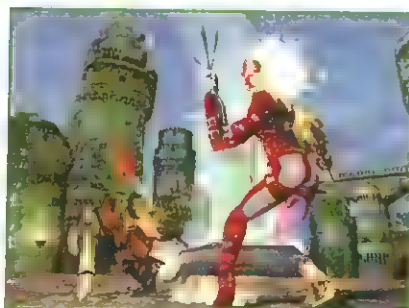
Kilik - Arme : bâton

Après avoir vaincu Soul Edge, Kilik retourne au Japon. Il ressent vite la présence d'un objet maudit quelque part sur Terre. Ayant entendu parler du mystérieux et invincible chevalier d'Europe, il poursuit ce personnage qui ne peut être que le dernier utilisateur de l'épée maudite qu'il recherche.

Astaroth - Arme : hache géante.
Astaroth est un guerrier muet et énigmatique qui s'est vu ordonner, par une mystérieuse secte, de ramener Soul Edge pour obtenir le pouvoir d'un dieu.



sur la PlayStation). Finalement, grosse surprise au Tokyo Game Show, avec ce titre magnifique qui représente, à n'en pas douter, l'une des meilleures utilisations des capacités de la Dreamcast à l'heure actuelle. Comme le jeu d'arcade original, Soul Calibur est un soft de combats à l'arme blanche mettant en scène 10 personnages aux destins variés qui vont devoir s'affronter dans des épreuves épiques et magnifiquement mises en scène par la puissance de la Dreamcast. Comme l'annonce le bureau de développement de Namco : « Soul Calibur va surprendre l'industrie du jeu vidéo de par son extraordinaire qualité graphique et sa grande différence avec la version arcade ». En effet, les adaptations de jeu d'arcade sont généralement inférieures aux versions originales. Ici, c'est inverse qui se produit, avec, en moyenne, par cran, entre deux et trois fois plus de polygones que dans la version arcade.



Ivy exécute une danse mortelle autour de son adversaire, tel un serpent meurtrier.

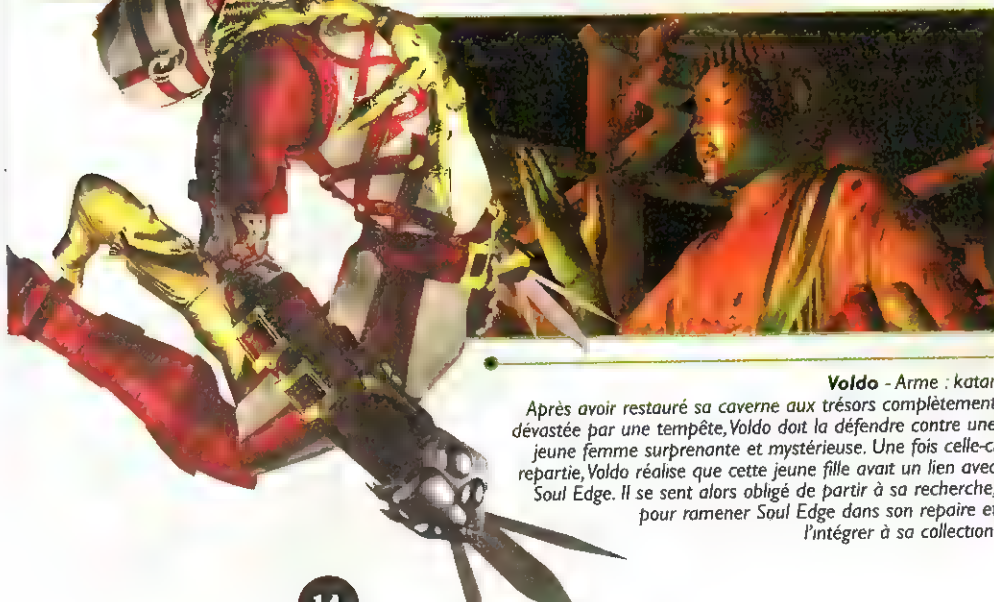
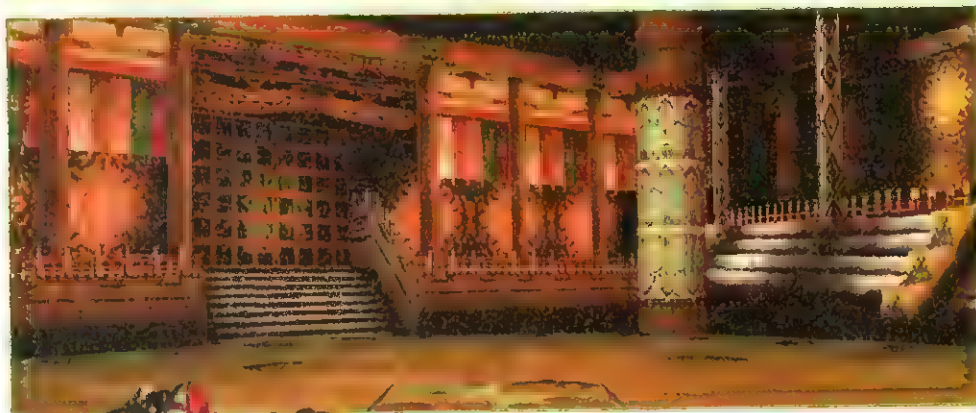
Événement

SOUL CALIBUR

CALCULS, PROJECTIONS ET PRÉCISION

Cela explique le niveau de détails beaucoup plus élevé et l'effet d'envelop-texturing qui supprime les enchevêtrements au niveau des articulations des personnages. Cela a été rendu possible grâce à la technique dite de « One Body Formation Modeling » permettant de regrouper des ensembles de polygones très complexes sous une seule enveloppe, un peu comme un sac rempli de billes. Les décors eux aussi ont bénéficié d'une remise en forme, avec de nouvelles modélisations des détails en polygones, alors que la plupart des backgrounds du jeu d'arcade n'étaient que des images fixes posées en fond d'écran. La remise à niveau du jeu touche aussi les personnages, qui ont été pour la plupart retravaillés dans le but d'exploiter les capacités de la console. Les graphistes de Namco, réputés pour être parmi les meilleurs au monde (le team Tekken 3 a reçu le prix de meilleurs programmeurs 98 décerné par le magazine professionnel Dengekioh), ont essentiellement revu les courbes et les silhouettes des personnages afin d'obtenir des formes plus souples. Autre point important sur lequel Namco n'a pas manqué d'insister : l'équipe de développement a exploité à 100 % la technologie de la virgule flottante (floating point scale) qui permet

UNE TECHNIQUE DE MODÉLISATION SANS REPROCHE



Volto - Arme : katar

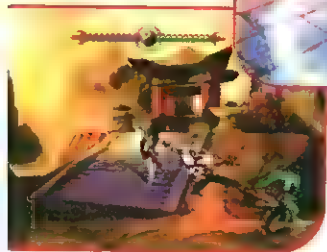
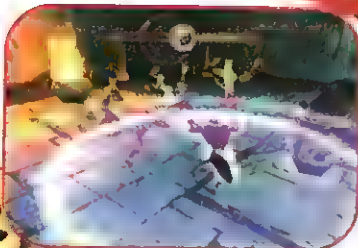
Après avoir restauré sa caverne aux trésors complètement dévastée par une tempête, Volto doit la défendre contre une jeune femme surprenante et mystérieuse. Une fois celle-ci repartie, Volto réalise que cette jeune fille avait un lien avec Soul Edge. Il se sent alors obligé de partir à sa recherche, pour ramener Soul Edge dans son repaire et l'intégrer à sa collection



Pour sortir
des griffes de T'AI FU,
il faut être maître
dans l'art du Kung Fu.



DANS LA PEAU DE
T'AI, DERNIER SURVIVANT
D'UN CLAN PUISSANT ET
TERRIFIANT, VOUS ÊTES
UN MUSCULEUX TIGRE



COMBATTANT, ADEPTE DU KUNG-FU
ET DES POUVOIRS MAGIQUES.
LE FUTUR REPOSE SUR VOS ÉPAULES
TANDIS QUE VOUS LUTTEZ POUR DÉFAIRE
LE DRAGON ET RAMENER L'ÉQUILIBRE
DANS VOTRE MONDE MYSTIQUE.



**DREAMWORKS
INTERACTIVE**

SOLUTIONS, TRUCS & ASTUCES - 3615 ACTIVISION - 08 36 68 17 71 - 2.23 F/mn
ATVI - ACTIVISION 25, RUE DUGUAY 95100 ARGENTEUIL - www.activision.com



ACTIVISION

Activision is a registered trademark of Activision, Inc. Tai Fu © 1998 DreamWorks Interactive L.L.C. Tai Fu is a trademark DreamWorks Interactive L.L.C. DreamWorks Interactive is a trademark of DreamWorks Interactive L.L.C. Published and distributed by Activision. PlayStation and the PlayStation logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Événement

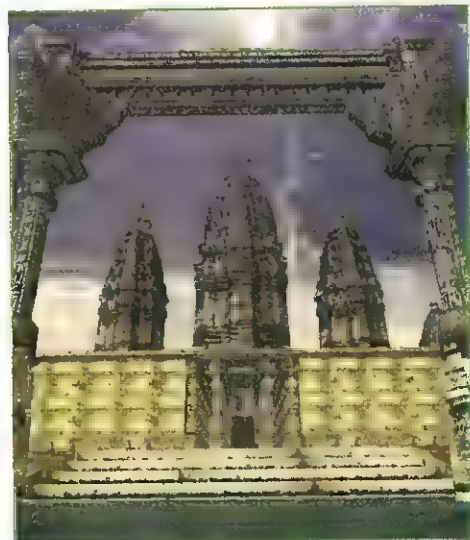
SOUL CALIBUR



Taki utilise ses dons d'exorciste, pour terminer son adversaire.



Une prise qui était déjà disponible dans le premier volet.



d'avoir une grande précision dans les déplacements et les gestions de polygones. Et il suffit de voir les photos, pour s'en convaincre. Absence de bugs, impossibilité de définir les polygones qui composent les personnages, aucun effet de collision ou de chevauchement, tout est net et sans bavure ! Du grand art !

JOUABILITÉ NAMCO

Bien entendu, après toute cette débauche de détails techniques, on attend de savoir si le jeu ne se contentera pas d'être seulement beau. Comme dans la version arcade, Soul Calibur propose au joueur le système « 8-way run ». Système inédit en arcade, il offre à l'utilisateur la possibilité de déplacer son personnage, dans un univers en 3D, avec réalisme et de manière souple et rapide. C'est aussi ce système qui permet une gestion plus efficace et plus naturelle de l'enchaînement des séquences de mouvements des personnages. Difficile donc de se trouver des excuses ; la maniabilité devrait être parfaite d'après les annonces de Namco. Et de ce côté-là, l'éditeur n'a jamais déçu. L'autre attente légitime des fans concerne la mise en

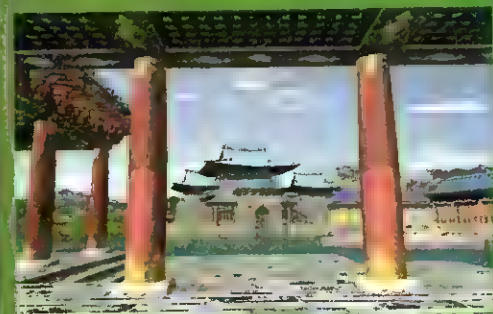
DES COMBATS LUMINEUX

■ Comme dans le premier volet, les combats sont très spectaculaires et les effets de lumière sont très impressionnants. Les combats sont très rapides et les mouvements sont très fluides. Les combats sont très spectaculaires et les effets de lumière sont très impressionnants. Les combats sont très rapides et les mouvements sont très fluides.



UNE REFONTE TOTALE DES DÉCORS

■ Les décors ont été entièrement refaits et les effets de lumière sont très impressionnants. Les décors sont très beaux et les effets de lumière sont très impressionnants. Les décors sont très beaux et les effets de lumière sont très impressionnants.



SPECIAL 5^{ème} ANNIVERSAIRE

Difintel - Micro

JEUX VIDEO - MULTIMEDIA - TELEPHONIE - D.V.D

5 SUPER
CADEAUX
À SAISIR
DANS NOS
BOUTIQUES!



enseigne-toi dans la boutique Difintel. N°1 du Jeu Vidéo/Multimédia en Europe ! + de 155 magasins

<p>FRANCE</p> <p>04 79 81 00 34 04 74 23 13 54 04 50 40 43 43 04 23 38 00 10 04 23 59 18 18 04 92 52 72 74 04 93 93 54 33 04 93 28 26 55 04 75 32 42 53 04 67 06 16 15 04 42 20 67 18 04 42 05 95 88 04 42 55 31 95 04 90 56 62 30 02 31 51 00 99 02 31 89 75 00 02 31 63 07 77 04 71 43 56 56 05 46 51 86 86 05 46 22 15 04 05 46 93 51 75 05 55 24 47 87 03 80 70 15 79 02 96 66 02 05</p>	<p>24 Bergerac 05 53 73 30 28 24 Périgueux 05 53 53 55 54 25 Pontarlier 03 81 39 81 81 25 Montbéliard 03 81 94 17 09 26 Valence 04 75 78 09 68 27 Le Neubourg 02 32 07 00 35 28 Chartre 02 37 44 42 22 28 Chateaudun 02 37 44 92 00 30 Ales 04 68 52 44 66 31 Feneuillet 05 61 70 81 05 33 Arcachon 05 56 83 58 23 33 Bordsaux 05 56 79 05 52 33 Libourne 05 57 25 98 85 34 Agde 04 67 21 32 71 35 Fougères 02 99 94 21 00 37 Tours 02 47 75 50 01 38 Grenoble G.Place 04 76 09 26 68 38 Grenoble C. Bernat 04 74 43 29 53 38 Bourgoin 04 74 43 29 53 38 Grenoble 04 76 43 29 53 38 Voreppe 04 76 67 46 95 39 Dole 03 84 72 68 67 39 Lons Le Saunier 03 84 24 41 59 40 Dax 05 58 56 29 03 41 Vendôme 02 54 67 00 90 42 St Etienne 04 77 49 00 69</p>	<p>43 Vaise-Près-Le-Puy 04 71 04 26 91 44 Nantes (Orvault) 02 40 59 53 00 45 Orléans 02 38 62 76 78 47 Agen 05 53 77 38 39 47 Agen 2 05 53 77 28 08 47 Villeneuve sur Lot 05 53 36 15 44 51 Chazons en Champ 03 26 68 49 49 51 Mourmelon-Le-Grand 03 26 66 49 49 54 Nancy 03 83 30 45 67 55 Verdun 03 29 85 78 08 56 Loriet 02 97 35 08 91 57 Metz 03 87 74 65 70 57 Metz 03 87 74 65 70 57 Thionville 03 82 53 80 81 60 Beauvais 03 44 48 53 60 61 Argentan 03 44 43 73 42 61 Argentan 02 33 67 29 00 61 Argentan 02 33 67 29 00 62 Calais 03 21 19 07 00 62 Lens 03 21 78 75 40 64 Biarritz 05 59 24 39 07 65 Lourdes 05 62 42 30 68 66 Perpignan 04 68 35 54 98 67 Haguenau 03 88 63 88 36</p>	<p>69 Lyon (8ème) 04 72 78 60 84 69 Villefranche/Saône 04 74 07 11 50 71 Digoin 03 85 53 75 73 71 Mâcon 03 85 39 09 52 71 Montceau-Les-Mines 03 85 57 29 49 71 Le Croust 03 85 55 08 02 72 Le Mans 02 43 62 68 14 73 Chambéry 04 79 62 27 22 74 Annecy 04 50 52 85 02 75 Paris 17^{ème} 01 47 64 15 96 76 Rouen 02 35 73 68 50 77 Chelles 01 64 21 55 44 77 Fontainebleau 01 60 71 91 14 77 Lagny 01 64 12 34 81 77 Meaux 01 64 34 29 08 77 Nemours 05 53 77 28 08 77 Pontault Combault 01 60 29 53 76 78 Flancourt 01 30 13 87 30 78 Massons Lafayette 01 39 62 48 34 78 Montigny Le Bretonneux 01 39 44 06 76 78 Poissy 01 30 26 06 88 78 Versailles 01 39 24 13 00 79 Paris 05 49 94 10 27 81 Albi 05 63 49 02 99 81 Castres 05 63 35 19 85 83 St Raphael 04 94 82 29 00</p>	<p>83 Toulon 04 94 91 17 91 84 Carpentras 04 90 60 10 11 84 Orange 04 90 34 47 13 84 Valreas 04 90 28 12 00 85 Chaillass 02 51 49 77 92 86 Poitiers 05 49 41 77 45 87 Limoges 05 55 33 74 43 89 Aurillac 03 86 72 95 60 91 St Germain les Corbeil 01 60 75 93 00 92 Neuilly sur seine 01 47 45 17 97 92 Levallois Perret 01 47 48 05 93 93 Bagnolet 01 49 72 74 01 93 Livry Gargan 01 43 30 24 25 93 Montreuil 01 48 97 05 54 93 Tremblay-en-France 01 49 63 19 93 94 Carhaix 01 48 55 21 69 94 Charenton/Bercy 2 01 47 48 08 15 94 Masson Affort 01 48 93 35 14 95 Argenteuil 01 30 76 17 17 95 Sarcelles 01 39 92 47 16 97 Guyenne 05 53 77 28 08 97 Cayenne 05 94 28 25 28 97 Fort de France 05 96 70 79 67 98 Nouméa 00 687 26 43 34</p>	<p>SUISSE • 3 magasins</p> <p>ESPAGNE • 10 magasins</p> <p>BELGIQUE • 1 magasin Mons. 065 84 60 33</p>	<p>FRANCE DOM-TOM • Arles • Avalon • Castres 2 • Charbonnières • La Fleche • La Reunion • L'Anjou • La Réunion • Marseille • Muret • Plaisir • Quimper • Romans • Sete • Villers Cotterets</p>	<p>ITALIE • 1 magasin Turin</p>	<p>MAROC • 1 magasin Casablanca</p>	<p>PORTUGAL • 1 magasin Lisbonne</p>
---	--	---	---	--	---	---	--	--	---

* Photos non consensuelles

Événement

SOUL CALIBUR



place d'options et de modes de jeu inédits. Là aussi, on peut faire confiance à Namco qui les a annoncés, sans toutefois s'attarder sur le sujet, préférant distiller les informations et ménager le suspens. Il y aurait, a priori, un mode +alpha, équivalent au mode aventure déjà présent dans la version PlayStation de Soul Blade sous le nom de quest mode. Dans ce dernier, le joueur devait parcourir le monde affrontant divers ennemis d'une manière bien définie. Bien qu'on sache déjà que le jeu sera compatible avec le Puru Puru Pack (kit vibrations), le communiqué officiel de Namco ne fait pas non plus mention de la compatibilité du soft avec le Visual Memory, ce qui cependant ne devrait pas relever de l'improbable. La version que nous vous présentons aujourd'hui n'est terminée qu'à 30 %. Toutefois, il ne devrait manquer que les nouveaux modes de jeu et les indications en haut de l'écran pour que le titre soit achevé. Namco prévoit sa bombe pour la fin du mois de juin prochain au Japon. Espérons que, contrairement à la tendance sur Dreamcast, cette échéance soit tenue.



Astaroth prépare une attaque dévastatrice.



ATTQUES SPECTACULAIRES

■ Chaque personnage possède une palette de coups de base, sur laquelle se greffent des mouvements plus spectaculaires. S'enchaînant de manière assez technique, ces attaques quasi artistiques réjouiront les esthètes. D'autant plus que l'animation du jeu, en 60 images par seconde, permet des chorégraphies audacieuses et fluides ■





Blue Lagoon
VOYAGES • ÉGYPTE

Gagnez un séjour pour
deux personnes en
mer Rouge !...

Plongeur confirmé ou amateur, revivez l'aventure
de Diver's Dream sur le 36 15 Konami.

Répondez à 10 questions sur la plongée pour
partir à SAFAGA en Egypte découvrir les joies
de ce loisir des profondeurs. Epave et poissons
de toutes sortes seront à votre portée.

Un baptême de plongée vous sera offert si vous
voulez vous initier à la plongée.

Si vous êtes déjà un adepte de ce
sport 10 plongées vous seront
proposées au cours de
votre séjour.

Diver's Dream



L'aventure est au bout
de vos palmes

(Conditions de l'offre et règlement
complet du concours sur
le 36 15 Konami et sur
le 08.36.68.16.15)



Hot Line
08 36 68 16 15*

3615
KONAMI*

Diver's Dream est une marque déposée de Konami Co., Ltd. 1985-1995 Konami. Tous droits réservés.
PS et PlayStation marque déposée, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.

Star Wars

Des années d'attente.

Après avoir vu et revu la Trilogie dans tous les sens, les fans n'en finissent plus d'attendre les « nouveaux » Star Wars. Nous y sommes presque ! Et les dit nouveaux films, le plus est ceux-là, dit nouveaux jeux. Après avoir visité les studios de LucasArts en Californie, Jérémy a découvert, en exclusivité, les 2 premiers films basés sur The Phantom Menace le film, qui sortira dans les salles de France le 13 octobre prochain.

Patience !





Episode One : The Phantom Menace

EDITEUR : LUCASARTS
RACER : N64 ET PLAYSTATION
THE ADVENTURE : PLAYSTATION
SORTIE PRÉVUE : DERNIER QUART 1999

The Adventure



You still want that T-14?

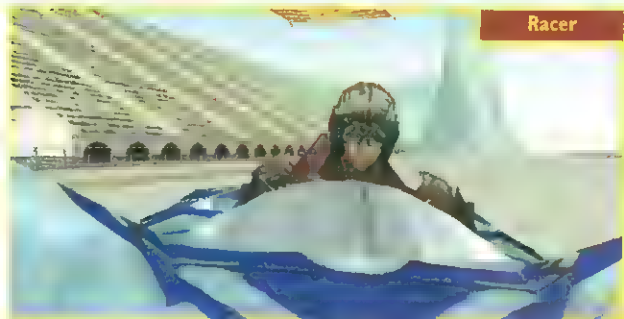
I'll give you 5000 Credits for it T-14.

I will give you a Portable Fusion Coil from Laboo in exchange for the T-14.

Never mind.

Watto a le monopole des pièces de podracer il faudra passer par lui pour acheter les pièces à gagner à la course.

Racer



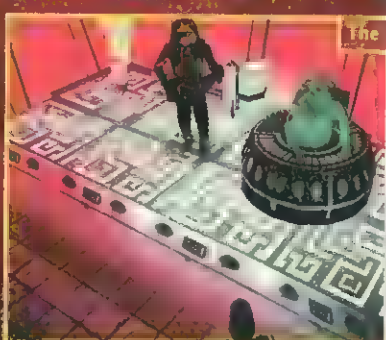
Racer



Difficile de ne pas le soupçonner : il était impensable pour LucasArts de ne pas réaliser des jeux sur le film du siècle. Car, que vous soyez ou non fan de Star Wars, il ne fait aucun doute que la sortie de ce film, plus de 20 ans après A New Hope, est un événement cinématographique de grande envergure ! C'est donc dans un état d'excitation rare que nous nous sommes rendus de l'autre côté de l'Atlantique, pour découvrir en exclusivité ces jeux, et revoir, pour la 126e fois, la première bande-annonce du film... Car non, je vous rassure, nous n'avons pas vu le film !

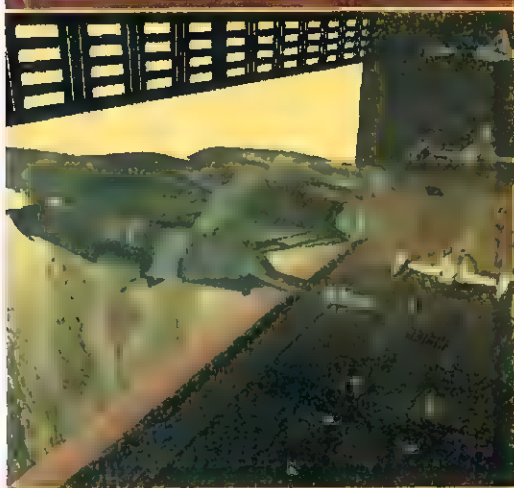
LucasArts, ses projets

Si l'attitude « secret-défense » reste encore, jusqu'au 19 mai prochain (date de sortie du film aux U.S.), d'une pureté immaculée chez LucasFilm, son petit frère LucasArts s'est montré plus bavard. Seulement deux titres nous ont été présentés, mais sachez d'ores et déjà que d'autres sont prévus. Ils seront sans doute présentés à Los Angeles en mai, lors du prochain salon de l'E3. D'autre part, si nous allons malheureusement devoir attendre jusqu'en octobre pour savourer Episode One dans nos salles obscures, les jeux pourraient bien sortir quelques mois avant... Parce que les titres basés sur la première trilogie, The Adventure et Racer, ont pour but d'entraîner les joueurs dans l'univers de Star Wars, et de retrouver les émotions suscitées par le film.



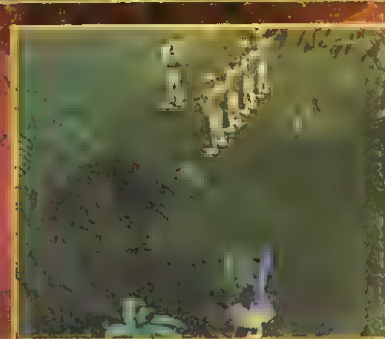
PAR RAHAN

Star Wars



Star Wars Episode I : The Adventure

Pour les futurs fans du film, le jeu The Adventure sera sans doute le plus intéressant des deux. Reprenant l'intrigue du film, vous pourrez ainsi suivre les traces de Qui-Gon Jinn, Obi Wan Kenobi, la Reine Amidala et du Capitaine Panaka, comme dans Episode One. Mais bien entendu, si le cœur de l'intrigue est le même, le jeu va plus loin que le film sur plusieurs points. Le titre est cependant trompeur : il ne s'agit pas d'un véritable jeu d'aventure (comme LucasArts sait si bien le faire), mais d'un jeu plutôt typé arcade. Avec sa vue de dessus, il n'est, en effet, pas si loin d'un Gauntlet. Mais l'histoire reste bien sûr très importante. La planète Naboo, là où commence l'aventure, ne reçoit plus rien de la Trade Federation depuis quelques temps. Envoyés sur place par le Grand Chancelier Valorum, deux Jedi sont chargés d'enquêter et de régler le conflit naissant. Vous assumez le rôle de l'un d'eux : le jeune Obi Wan Kenobi ! Accompagné de votre maître et ami Qui-Gon Jinn (Liam Neeson, dans le film), c'est à peine débarqué sur le vaisseau mère de la fédération que les problèmes commencent : visiblement, des droïdes assassins vous attendaient... Montré sur PC, The Adventure présentait des décors très réussis, fidèles au film : espérons que la version PlayStation offrira une



Les personnages du jeu

Ce sont ceux du film ! Ne vous fiez pas à la modélisation sommaire de ces photos, puisque la majeure partie du jeu utilise une caméra placée bien plus loin. C'est seulement lors des dialogues qu'on s'en rapproche autant.



Obi Wan Kenobi, le jeune, sera le premier personnage que vous jouerez.



Le capitaine Panaka interviendra bien plus tard.



Jouer la frêle Reine Amidala risque d'être difficile, si sa garde personnelle la quitte.



Séparé de son élève au début de l'aventure, Qui-Gon Jinn devra vite le retrouver pour résoudre le conflit.

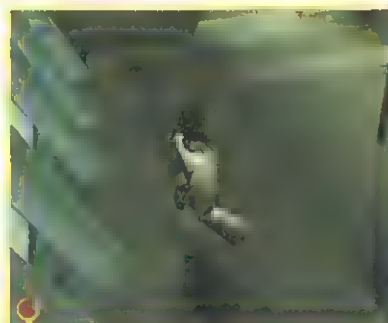


Un jeu simple, prévu avant tout pour revivre le film !

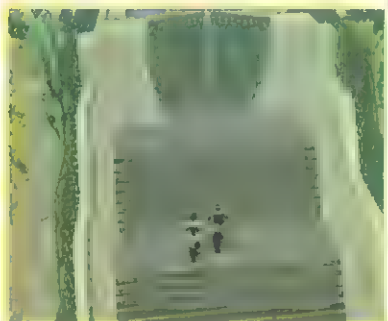
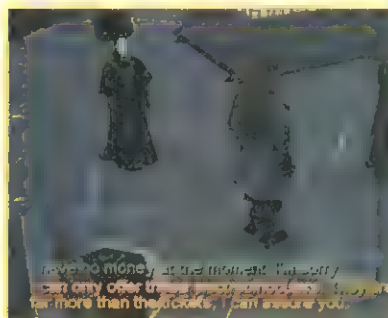
qualité graphique équivalente au regard de ses capacités. Divisée en 12 chapitres, l'aventure vous permettra non seulement de visiter différents lieux du film, dont la planète Naboo, le palais de la reine ou encore Mos Espa sur Tatooine, mais aussi de jouer alternativement Obi Wan, Qui-Gon, le capitaine Panaka et la Reine. Les capacités de ces personnages seront bien entendu différentes, puisque, par exemple, Amidala dispose d'une garde personnelle et vous pourrez à loisir leur donner des ordres.

Un jeu simple

The Adventure reprend les principes fondamentaux du genre aventure, mais en les simplifiant. Ainsi, les dialogues vous donneront le choix entre plusieurs répliques, mais il sera facile de discerner leur impact sur le scénario. L'inévitable inventaire vous permettra de conserver les items indispensables à votre progression. Et si certains chapitres proposent des quêtes annexes, le jeu suit globalement la trame du film. La variété des scènes fut un élément primordial du développement. Vous aurez ainsi différentes tâches à accomplir : vous pourrez utiliser des véhicules, circuler en toute liberté et même utiliser la Force. Cependant, ne vous attendez pas à lancer des éclairs : non seulement les Jedi utilisent leurs pouvoirs assez rarement, mais ceux-ci sont assez limités dans le jeu. Vous pourrez influencer le dialogue (comme Obi Wan dans l'Episode IV : « Ce ne sont pas eux que nous recherchons. Vous pouvez y aller. Allez, circulez, circulez ! »), résister aux dommages et manier le sabre comme personne, mais tout ceci est intégré au jeu. Il n'y a pas d'inventaire des pouvoirs vous permettant d'en user n'importe où et n'importe comment. Après tout, vous jouez les gentils !



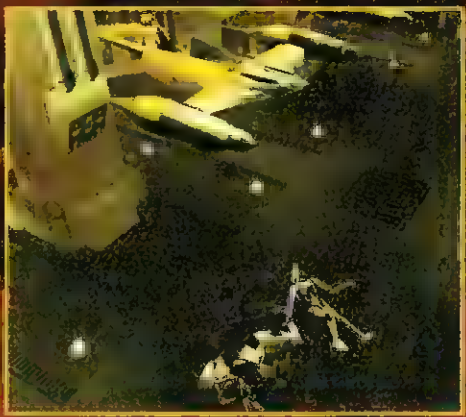
Vous pouvez aussi jouer en tant que...
...le...
...le...
...le...



Reportage

Star Wars

**Vous pourrez jouer
les 4 personnages
principaux du film**



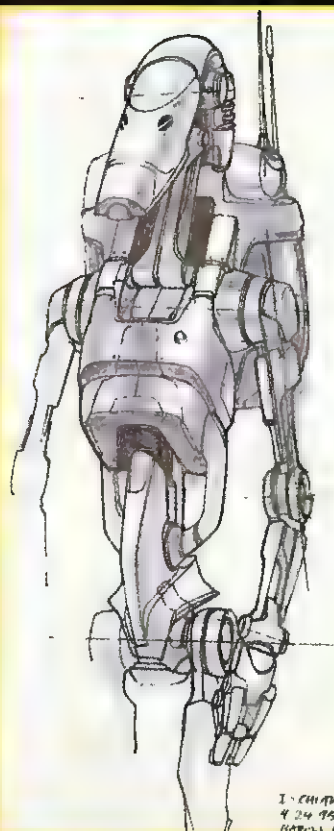
Vivement le film !

Evidemment, le jeu en montre beaucoup sur Episode One. Et pour cause, les développeurs l'ont vu ! Ils n'ont pas voulu en dire trop, bien sûr, prétextant qu'ils ne souhaitent pas gâcher l'effet de surprise. « Mais, pour vous, la surprise est déjà gâchée, alors ? – Eh oui. Mais nous, on l'a vu... », nous ont-ils nargués... Tout ça pour dire que, quelle que soit la qualité du jeu à sa sortie, mieux vaudra éviter d'y jouer avant de profiter pleinement du film. Outre le scénario, on retrouvera dans The Adventure les voix originales des acteurs (même dans la version française, les doubleurs du film travaillant aussi sur le jeu !), et des vidéos en 3D, particulièrement réussies, calquant les scènes du film. En attendant mieux, vous pouvez toujours vous jeter sur les photos PC de ces pages, qui vous donneront un bref aperçu de certains décors du film !

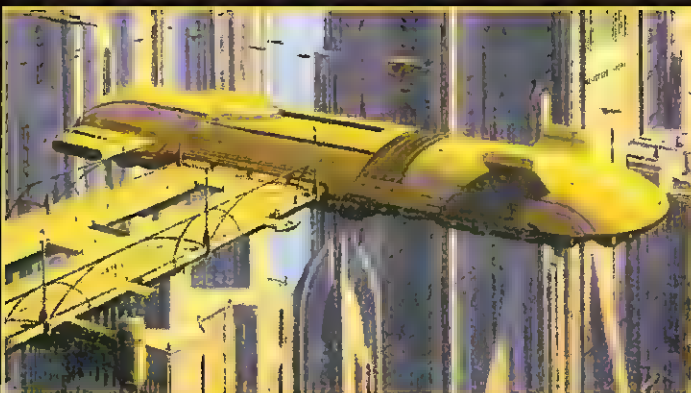


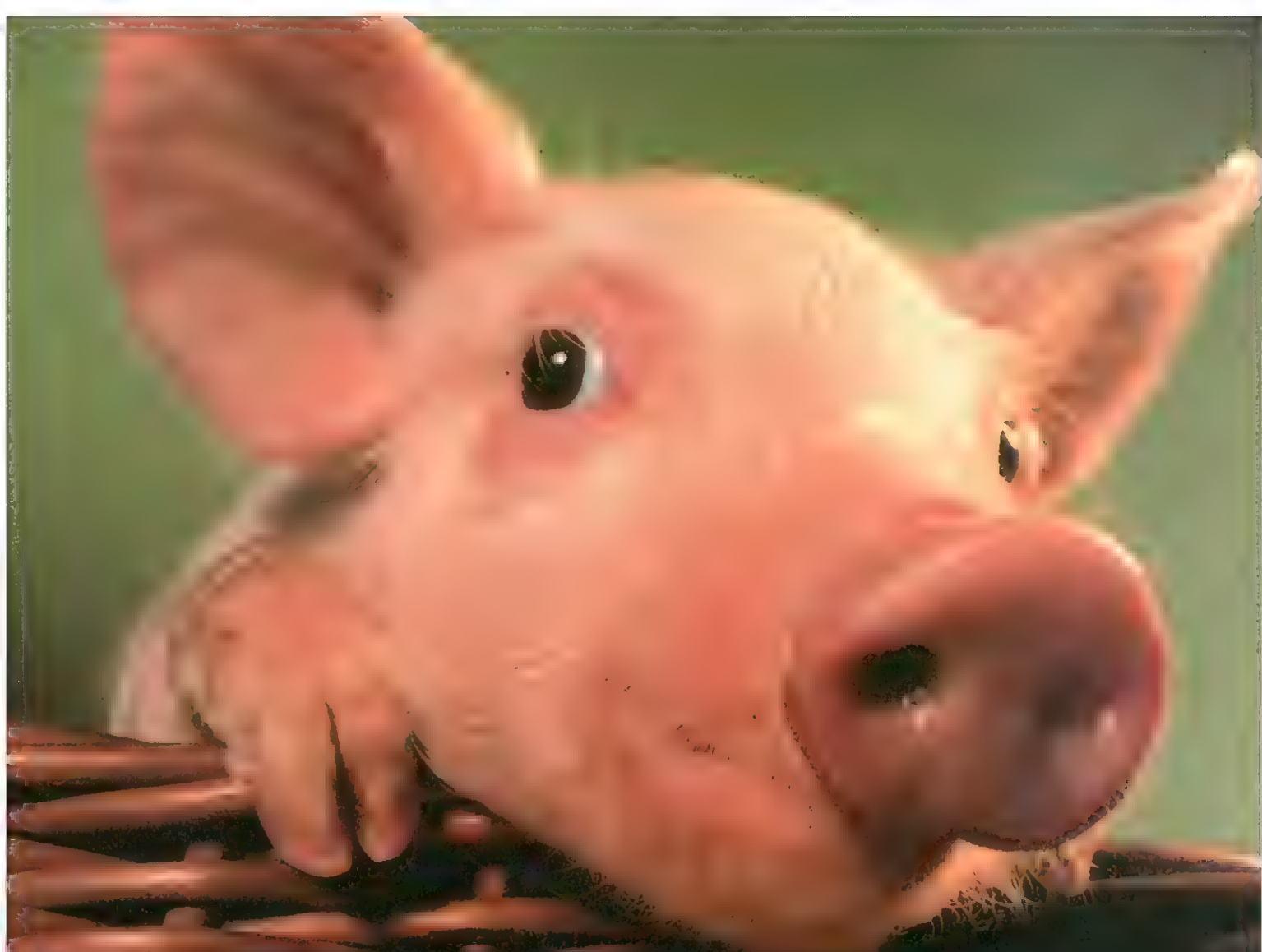
Merci Papa !

Pour les besoins de la cause, l'équipe a eu accès à une grande partie des travaux préparatoires qui ont servi au film. Leur qualité n'est évidemment pas à démontrer, et nous ne pouvions pas ne pas vous les dévoiler...



J. CHAMPA
4 24 95
BARCEL GATHE DEBVIS





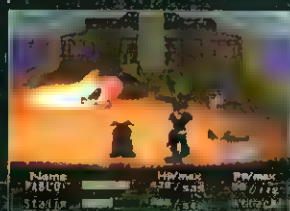
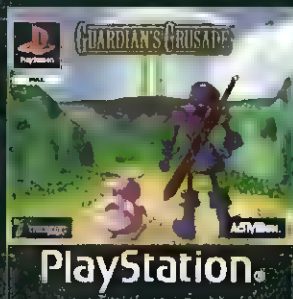
DANS VOTRE QUÊTE.
IL N'Y A PAS QUE LE FER QUE VOUS ALLEZ CROISER.

Dans Guardian's Crusade, vous plongez au cœur d'un monde fantastique peuplé de personnages intrigants, de monstres menaçants et de jouets animés possédant des pouvoirs spéciaux. Au cours de votre

voyage pour ramener un bébé monstre à sa mère, vous découvrirez la vraie nature de votre quête ainsi que de nombreux secrets sur le bébé monstre et le monde mystique. A vous de jouer !

GUARDIAN'S CRUSADE

ENFIN UN JEU DE RÔLES VRAIMENT DROIT



SOLUTIONS, TRUCS & ASTUCES : 3615 ACTIVISION OU 08 36 68 17 71 - 2:23 F/mn
ATVI - ACTIVISION 25, RUE DUGUAY 95100 ARGENTEUIL - www.activision.com

ACTIVISION

1998 Takara Corporation. Published and distributed by Activision, Inc. Under license, Activision is a registered trademark and Guardian's Crusade is a trademark of Activision, Inc. Licensed by Sony Computer Entertainment America for use with the PlayStation game console. PlayStation and the PlayStation logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "Battle Arena Toshinden" is a registered trademark and "Toshinden" is a trademark of Takara Co., Ltd.

Reportage

Star Wars



La piste de Podracing sur Tatooine.

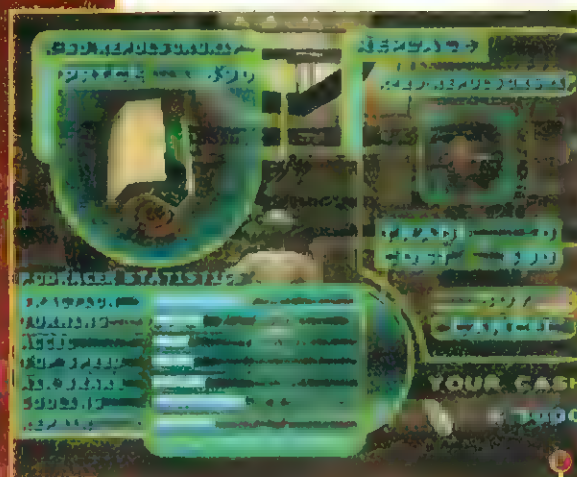


Star Wars Episode I : Racer

Le deuxième titre en cours de développement est un peu plus singulier, puisqu'il s'agit d'un jeu de courses ! Prévu d'abord sur N64 (exclusivité Nintendo) et plus tard sur PlayStation, il vous permettra de piloter les fameux podracers, ces bolides un peu particuliers (cf. encadré Podracers, késako ?). Constituant une scène très importante et sans doute très impressionnante du film, ce sport illégal regroupe une petite communauté de fêlés qui se tirent la bourre à 800 kilomètres/heure sur Tatooine ! Habituellement pilotés par des extra-terrestres de petite taille, dû à la nature même des véhicules, Anakin Skywalker est le seul humain à pouvoir participer à ces courses illégales. La Force est avec lui, faut dire...

100 %
adrénaline

Toujours présenté sur PC, quoique plus avancé sur N64, Racer reste, lui aussi, dans le classique. Il proposera plus de 21 circuits, répartis sur 8 planètes différentes. Vous pourrez bien sûr prendre le rôle d'Anakin, mais aussi celui des 21 autres pilotes, au fur et à mesure que vous les battrez. Les développeurs ont reproduit aussi fidèlement que possible le circuit de Tatooine (qui est le seul visible dans le film), et créé de toutes pièces les autres, se permettant ainsi de faire varier les décors

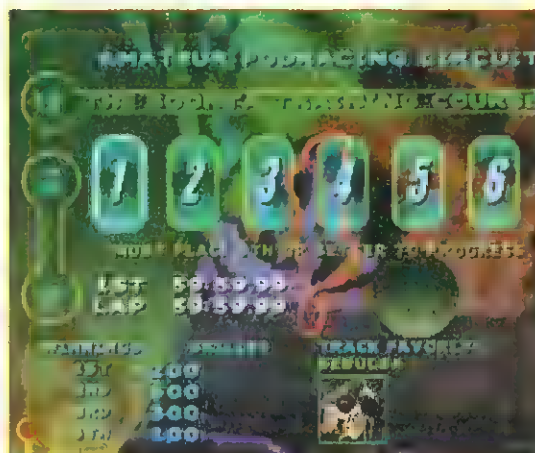


C'est à Watto, un illégal d'adresse, pour acheter les pièces nécessaires à la performance de votre véhicule.

Après la course, vous pouvez acheter des pièces pour améliorer votre véhicule.



Les deux statistiques sur une image de référence : la position (en haut à gauche) et la vitesse (en haut à droite).



Après la course, vous pouvez acheter des pièces pour améliorer votre véhicule.

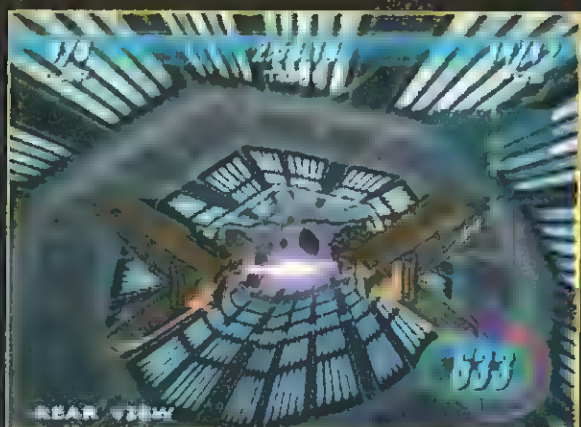




Courses effrénées, crashes spectaculaires et coups de fourbes !

Podracers. Késako ?

Constitués de trois parties distinctes, les podracers sont des véhicules anti-grav, comme les land speeders. Les 2 gigantesques moteurs (ceux d'Anakin font 7 mètres de long !) ne sont reliés entre eux que par un éclair électromagnétique, et le poste de pilotage exigu est fixé par deux câbles flexibles. Ainsi, ces trois éléments réagissent presque séparément, ce qui rend l'ensemble particulièrement dur à piloter.



L'imposante taille des moteurs par rapport au poste de pilotage donne une idée du danger couçu par les pilotes.

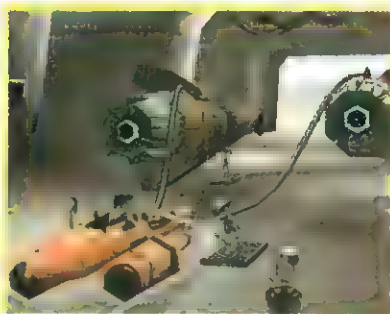
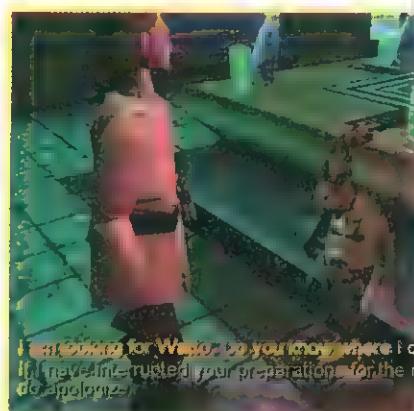


Les deux moteurs ne sont reliés l'un à l'autre que par ce petit rayon d'énergie.

et les événements pouvant perturber la course : jets de lave, lacs de méthane en flammes, hommes des sables, etc. Les circuits sont particulièrement longs, puisqu'ils font au bas mot 60 kilomètres de long. Mais vu la vitesse, il fallait bien cela ! Chaque planète dispose de son champion, qu'il vous faudra battre. Les victoires vous rapporteront de l'argent, qui pourra être dépensé pour customiser votre podrace : système de refroidissement, meilleure maniabilité, turbo, mais surtout droïdes mécaniciens pour réparer. En effet, dans ce genre de course, tous les coups sont permis ! Vos moteurs seront endommagés non seulement par les chocs, mais aussi par les sales coups des autres concurrents, qui n'hésiteront pas, par exemple, à les enflammer ! Il sera d'ailleurs possible d'utiliser ces gigantesques turbines pour embraser celles des autres. En cas de problème, vous pourrez réparer pendant la course. Cela vous ralentira, mais vous permettra au moins de la finir en vie ! Chaque pilote a son propre véhicule, qui possède 7 attributs : traction, virage, accélération, vitesse de pointe, freins, refroidissement et réparation. Des conditions météo sont également prévues, altérant la course, ainsi que des cut-scenes vidéo.

Des véhicules particuliers

Pour de meilleures sensations, les développeurs prévoient d'inclure un mode de jeu nécessitant deux manettes pour le pilotage d'un seul podrace, chacune correspondant à un moteur ! Ayant reproduit aussi fidèlement que possible l'étrange modèle physique de ces véhicules, tout le sel des courses reposera sans doute sur la capacité du joueur à contrôler séparément ces deux moteurs, à les pousser dans leurs derniers retranchements sans les faire exploser, et à gérer au mieux les ressources entre les courses. Sur N64, le Rampack sera exploité et on espère bien entendu des crashes spectaculaires...



Le mythe Star Wars

15 ans de jeux sur une douzaine de machines !

La Guerre des Etoiles,

les joueurs du monde

entier connaissent

depuis des années.

Depuis l'Atari 2600,

Luke Skywalker

et tous ses potes ne

cessent de nous faire

vivre des aventures

extraordinaires. Une

petite retrospective des

jeux inspirés de la

première génération de

Star Wars s'imposaient

avant la prochaine sortie

de Episode One.

Bon voyage dans

le temps, bonne

séquence nostalgie !

Depuis que le jeu vidéo existe, rares sont les sagas qui perdurent de génération de machine en génération de machine. Mais la plus grande œuvre cinématographique de space opera ne pouvait qu'être l'une d'elles... Ce qui nous fait remonter aux tout premiers âges des jeux vidéo, où la mémoire se comptait en kilobytes, les manettes n'avaient qu'un bouton et les jeux 3 ou 4 couleurs... La retrospective qui suit se veut aussi exhaustive que possible, mais, notre mémoire étant faillible, il en manque sans doute... Cela dit, vous trouverez ici à peu près tous les jeux sortis sur Star Wars depuis le tout, tout début !

1984, Atari leader

A l'époque, les jeux vidéo se résument à l'arcade et, à la maison, à l'Atari 2600 et à la Colecovision (ou Intellelevision). Aux côtés de Pac Man et de Space Invaders, les joueurs découvrent les premières adaptations de la trilogie en jeu vidéo. L'Atari 2600 aura droit à Empire Strikes Back et Return of the Jedi. De son côté, la Coleco verra Star Wars. Ces jeux ne sont, pour la plupart, que des shoot'em up, mais, déjà, on y trouve le fameux thème Star Wars en musique de fond, l'étoile noire, les chasseurs Tie, ou encore les quadripodes impériaux. Le progrès étant ce qu'il est, ce n'est que plusieurs années plus tard qu'arrivent de nouvelles machines et de nouveaux Star Wars.

1987, les micros arrivent

Petit à petit, la scission entre les consoles de jeu et les micro-ordinateurs s'engage. Le Commodore 64 a connu son heure de gloire avec un Return of the Jedi. Arrive l'Atari ST qui aura la chance de connaître l'adaptation du Star Wars d'arcade, par Domark pour LucasFilm Games, où, embarqué dans un X-Wing en 2 couleurs, on rejoue la scène de l'attaque de l'étoile de la mort ! Les consoles, de leur côté, sont très en retard, aussi bien techniquement que dans le cœur des joueurs.



RIDGE RACER
TYPE 4.

DÉMONSTRATION

Mercredi 5 mai

Jeudi 8 mai



RIDGE RACER TYPE 4



DÉMONSTRATION

Mercredi 12 mai

Jeudi 15 mai



MICROMACHINES TURBO



DÉMONSTRATION

Mercredi 19 mai

Jeudi 22 mai



DIVER'S DREAM



DÉMONSTRATION

Mercredi 26 mai

Jeudi 29 mai



CASTLE VANIA

RENDEZ-VOUS

tous les mercredis & samedis
avec un **démonstrateur**
dans tous les **Micromania**

Ne manquez pas
ces rendez-vous privilégiés
qui vous permettront
de découvrir tous les coups,
toutes les techniques
et toutes les astuces
des meilleurs jeux.



MICROMANIA

Les nouveautés d'abord !

La Mégacarte

Gratuite avec le 1^{er} achat

De nombreux privilèges avec la Mégacarte
et 5% de remise sur des prix canons !

Recyclez vos anciens jeux
et découvrez les nouveautés !
Micromania reprend* vos jeux
PlayStation & Nintendo 64.

* Voir conditions à la caisse

LES MICROMANIA

MICROMANIA DIJON 100 La Toison d'Or 21000 Dijon	MICROMANIA PLAISIR C. Cail Grand-Plaisir 78370 Plaisir	MICROMANIA NANCY C. Cail Saint-Sébastien - Rez-de-Chaussée 54000 Nancy	MICROMANIA ILLKIRCH C. Cail Auchan Illkirch 67400 Illkirch Graffenstaden	MICROMANIA SAINT-GENIS C. Cail St-Genis 2 - 69230 Saint-Genis-Les-Bains Tél. 04 72 67 02 92	MICROMANIA METZ SEMECOURT C. Cail Semecourt - 57200 Metz Semecourt Tél. 03 87 51 20 11
PARIS					
MICROMANIA FORUM DES HALLES 100 des Filles-du-Caval - Niveau 2 - 75001 Paris - Tél. 01 55 34 98 20	MICROMANIA LA DÉFENSE Niveau 1 - R. des Miniers - 92000 La Défense - Tél. 01 48 65 25 39	MICROMANIA PARINOR C. Cail Parinor - Niveau 1 - 93000 Aubry-sur-Bois - Tél. 01 48 65 25 39	MICROMANIA TOULOUSE Carrefour Partel/Garonne - 31127 Partel/Garonne - Tél. 05 61 76 20 30	MICROMANIA MILLHOUSE C. Cail Pile Naplouse - 68110 Millhouse - Tél. 03 83 00 00 00	MICROMANIA METZ SEMECOURT C. Cail Semecourt - 57200 Metz Semecourt Tél. 03 87 51 20 11
MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES 100 des Champs - 84, av. des Champs-Élysées 75008 Paris - Tél. 01 42 56 04 13	MICROMANIA ROSNY 2 C. Cail Rosny 2 - 93110 Rosny-sous-Bois - Tél. 01 48 54 73 07	MICROMANIA LES ARCADES Niveau Bas - 93606 Noisy-le-Grand - Tél. 01 43 04 25 10	MICROMANIA MONTPELLIER C. Cail La Polygone - Niveau Bas - 34000 Montpellier - Tél. 03 26 00 00 00	MICROMANIA NANTES C. Cail Bonvallet - 44000 Nantes - Tél. 02 51 22 22 22	MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU C. Cail La Part-Dieu - Niveau 2 - 69003 Lyon - Tél. 04 78 00 00 00
MICROMANIA BVD DES ITALIENS 100 des Princes - 5, bvd des Italiens 75008 Paris - Tél. 01 40 15 93 10	MICROMANIA IVRY GRAND CIL C. Cail Carrefour Grand CIL - 94200 Ivry-sur-Seine - Tél. 01 47 00 00 00	MICROMANIA BELLE-ÉPINE C. Cail Belle-Épine - Niveau Bas - 94561 Belle-Épine - Tél. 01 47 00 00 00	MICROMANIA ORLÉANS C. Cail Place d'Arc - 45000 Orléans - Tél. 02 38 42 40 00	MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL C. Cail Cote-Cormontreuil - 51350 Cormontreuil - Tél. 03 26 00 00 00	MICROMANIA ANNÉCY Niveau Bas - 74000 Annecy - Tél. 04 50 24 99 99
MICROMANIA ITALIE 2 100 de l'Italie 2 - 75013 Paris - Tél. 01 45 89 70 43	MICROMANIA CRÉTEIL Niveau Bas - Entrée Métro - 94016 Créteil - Tél. 01 43 77 00 00	MICROMANIA LERES C. Cail Auchan - 59115 Lillers - Tél. 03 20 55 72 72	MICROMANIA LILLE V2 C. Cail Villeneuve d'Ascq - 59650 Lille - Tél. 03 20 05 57 50	MICROMANIA CITÉ-EUROPE C. Cail Cité-Europe - 42231 Couquelles - Tél. 03 21 85 82 84	MICROMANIA AVIGNON Espace Solal - 84100 La Penne - Tél. 04 90 31 17 44
GION PARISIENNE					
MICROMANIA VILLIERS-EN-BIERE 100 Carrefour - 77190 Villiers-en-Bière - Tél. 01 64 87 90 33	MICROMANIA VÉLIZY 2 100 Vélizy - Tél. 01 34 65 32 91	MICROMANIA SAINT-QUENTIN 100 C. Cail St-Quentin - 59100 Saint-Quentin - Tél. 03 43 25 23	MICROMANIA LES ULIS 2 100 Les Ulis 2 - 91940 Les Ulis - Tél. 01 69 29 04 99	MICROMANIA MAYOL C. Cail Mayol - 83000 Toulon - Tél. 04 94 41 93 94	MICROMANIA GRAND-VAR Niveau Bas - 83160 La Valette-de-Var - Tél. 04 94 75 32 30
PROVINCE					
MICROMANIA CAP 3000 Rez-de-Chaussée - 06700 St-Laurent-du-Yvet - Tél. 04 93 14 61 47	MICROMANIA NICE-ÉTOILE C. Cail Nice-Étoile - Niveau 1 - 06000 Nice - Tél. 04 93 62 01 14	MICROMANIA LILLE V2 C. Cail Villeneuve d'Ascq - 59650 Lille - Tél. 03 20 05 57 50	MICROMANIA CITÉ-EUROPE C. Cail Cité-Europe - 42231 Couquelles - Tél. 03 21 85 82 84	MICROMANIA MAYOL C. Cail Mayol - 83000 Toulon - Tél. 04 94 41 93 94	MICROMANIA GRAND-VAR Niveau Bas - 83160 La Valette-de-Var - Tél. 04 94 75 32 30

Micromania : partenaire du 1^{er} Festival International du Jeu Vidéo
 Parc du Futuroscope du 3 au 17 juillet 99

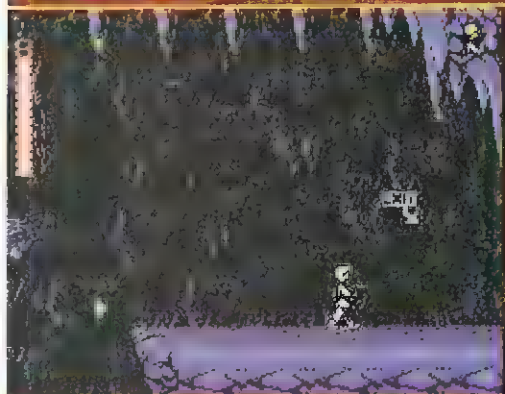


Reportage

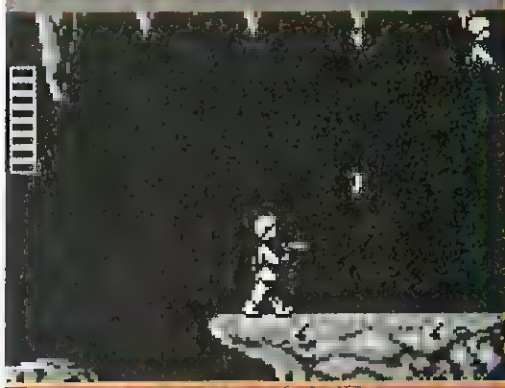
Star Wars



Star Wars / NES (1992)



Star Wars / NES (1992)



Star Wars / NES (1992)



Star Wars / NES (1992)

1992, presqu'aujourd'hui

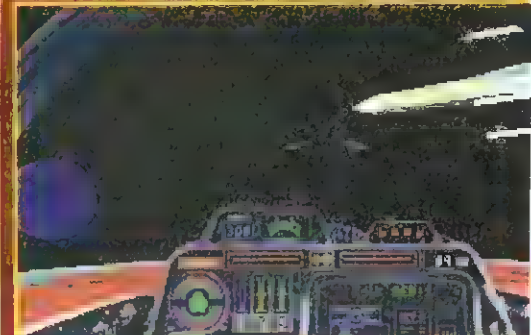
Ça y est, la tendance pour les quelques dix ans à venir est très marquée. D'une part, les consoles (8 bits à l'époque) accessibles à tous et, de l'autre, des micros plus puissants, mais plus chers. Côté console, la NES de Nintendo découvre Star Wars. C'est un jeu dont l'essentiel du gameplay est basé sur la plate-forme : un bouton pour sauter, un autre pour tirer ou blaster. Nintendo se fait fort d'avoir l'exclusivité. La Game Boy, qui fait un carton, connaîtra l'adaptation du titre de son aînée, 10 mois plus tard, en pleine période de Noël : Star Wars Game Boy. La jouabilité des deux softs est assez pauvre et l'on gaspille beaucoup de crédits sur un seul saut hasardeux... Au même moment, la Super Nintendo accueille Super Star Wars, excellent jeu de plates-formes/action qui pousse bien plus loin graphisme et gameplay. Si la technique s'est grandement améliorée, depuis l'Atari 2600 (du moins sur Super Nintendo), on retrouve un peu moins l'esprit de la trilogie, de par le style même du jeu (on n'est plus aux commandes d'un chasseur, mais dans la peau d'un des héros, peu reconnaissable). Néanmoins, ça marche. Côté micro, le PC s'apprête à supplanter l'Atari ST et l'Amiga.



Super Star Wars / SNES (1992)



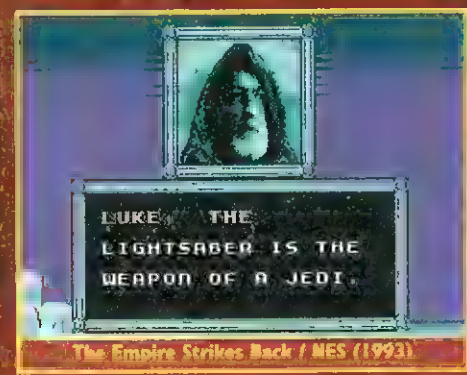
Super Star Wars / SNES (1992)



X-Wing / PS (1994)



X-Wing / PS (1994)



The Empire Strikes Back / NES (1993)

1993, l'épidémie se répand

Le combat micro/console s'engage réellement. Le PC commence à s'affirmer comme étant la plate-forme de jeu nec plus ultra : on en est au 386/486, le Pentium n'est encore qu'un nom, à peine murmuré chez Intel. En avril, le PC passe la vitesse supérieure avec X-Wing, le premier vrai simulateur de combats spatiaux dans l'univers de Star Wars. 38 missions, 17 vues, un mode replay, la possibilité de piloter un X-Wing, un Y-Wing et A-Wing : un chef-d'œuvre. Chez les consoles, la NES, bien installée, vit toujours malgré le fossé technologique qui la sépare déjà de son aînée 16 bits.

JE CONSOLE

le n°1 du JEU VIDÉO dans l'EST

ACHAT ET VENTE

ACHATS - VENTES - ÉCHANGES
toutes les consoles, tous les jeux vidéos
IMPORTS

plus de
1000 titres
en permanence

LISTE DES MAGASINS

JE CONSOLE

JE CONSOLE STRASBOURG

41, quai des Bateliers 03 88 31 11 11

JE CONSOLE STRASBOURG

6, rue Mörbach 03 88 31 11 11

JE CONSOLE SAINT-DIZIER

29, rue Saint-Charles 03 29 51 11 11

JE CONSOLE SAINT-DIZIER

46, rue du Dr Mougeot 03 25 01 11 11

JE CONSOLE NANCY

147, rue Saint-Dizier 03 83 31 11 11

JE CONSOLE SAINT-DIZIER

1, rue de la République 03 88 31 11 11

JE CONSOLE SEINEN

17, place du Vieux Port 03 88 91 11 11

JE CONSOLE BAR-LE-DUC

43, rue J.J. Reusseau 03 29 75 11 11

JE CONSOLE CHALONS-EN-CHAMPAGNE

9, place du Couarail 03 83 61 11 11

JE CONSOLE CHALONS-EN-CHAMPAGNE

27, Quartiers Lapique 03 29 31 11 11

JE CONSOLE CHALONS-EN-CHAMPAGNE

36, rue de la Marne 03 26 21 11 11

JE CONSOLE BESANCON

15-17, rue Ballant 03 81 61 11 11

JE CONSOLE REMIREMONT

17, place de Laitre 03 29 61 11 11

JE CONSOLE BESANCON

9, Bld Carnot 03 84 51 11 11

JE CONSOLE BOURG EN BRESSE

9, rue du Dr Ebrard 04 74 22 11 11

JE CONSOLE SAINT-DIZIER

30, avenue de Bâle 03 89 89 11 11

JE CONSOLE CHALONS-EN-CHAMPAGNE

56, victoire de la Marne 03 25 01 11 11

JE CONSOLE THIONVILLE

60, rue Emile Zola 03 25 40 11 11

JE CONSOLE MOULANS

9, rue des Capucins 03 88 47 11 11

JE CONSOLE MULHOUSE

28, avenue de Colmar 03 89 42 11 11

JE CONSOLE ANCIEN

11, avenue Pasteur 04 93 34 11 11

JE CONSOLE MULHOUSE

66, avenue Wilson 02 38 38 11 11

JE CONSOLE BESANCON

rue du Faubourg Madeleine 03 80 22 11 11

JE CONSOLE VITRY LE FRANCAIS

10, rue Poincaré 03 29 83 11 11

JE CONSOLE VITRY LE FRANCAIS

28, rue Jadar 03 26 89 11 11

JE CONSOLE VITRY LE FRANCAIS

16, Grande Rue de Vaux 03 26 73 11 11

JE CONSOLE VITRY LE FRANCAIS

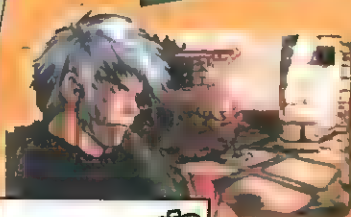
C.C. Dauphine rue Bossuet 03 80 31 11 11



R4
RIDGE RACER TYPE 4



MONACO
GP RACING 2



Castlevania



GAME BOY



DES VIES INFINIES
DES ARMES SPECIALES
DES NIVEAUX CACHES
DES VEHICULES CACHES
DEVENEZ INVULNERABLE
DES PERSONNAGES CACHES

**Vous avez un projet d'ouverture
Rejoignez-nous**

- Nous vous aidons dans vos démarches

- Nous vous garantissons :

- les prix d'achat par notre centrale
- nos livraisons chronopost
- notre stock OKAZ de départ

Appelez-nous

REPLAY
PROFESSIONNEL

Reportage

Star Wars



LUKE SENSORS
SHOW A METEOR HAS
LANDED NEAR YOU
GO CHECK IT OUT!

Empire Strikes Back / Game Boy (1993)



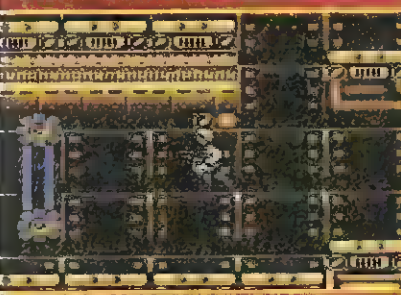
Star Wars / Master System (1993)



Star Wars / Master System (1993)



Star Wars / Master System (1993)



Star Wars / Master System (1993)

Empire Strikes Back / Game Boy (1993)



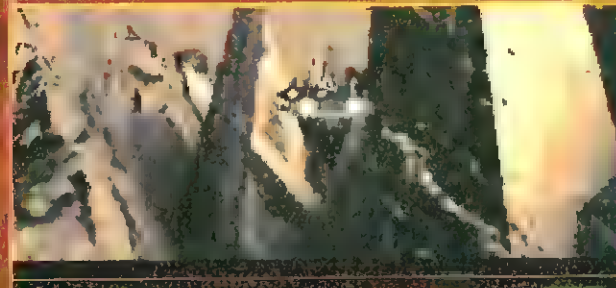
Imperial Pursuit / PC (1993)



B-Wing / PC (1993)



Rebel Assault / PC (1993)



DAMAGE PILOTS SCORE

The Empire Strikes Back débarque en avril également, il sera adapté sur Game Boy en septembre. Déjà bien en retard par rapport au PC, ces consoles prennent un coup de vieux faramineux, à cause des data disk, ces add-on à des jeux déjà sortis. Imperial Pursuit voit le jour en juillet de la même année, offrant 15 nouvelles missions pour X-Wing PC. Le succès colossal du titre débouche sur la sortie, en novembre, d'un 3e data disk, B-Wing : 20 missions de plus. Pendant ce temps, sur console, Nintendo perd le bénéfice de l'exclusivité, avec la sortie de Star Wars sur Master System, suivie d'une adaptation sur Game Gear en novembre. Enfin, pour Noël 93, le PC enfonce le clou encore plus, avec la sortie de Rebel Assault, jeu d'action et de réflexes proposant 4 phases de jeu différentes.

1994,
chacun définit
son style

Les consoles, larguées en puissance par le PC, jouent sur un autre tableau : le gameplay. Incapables de proposer des simulations de combats spatiaux, elles sont en revanche les seules à avoir un véritable savoir-faire en matière d'arcade et de plate-forme. La génération 8 bits s'éteint et cède définitivement la place à la Super Nintendo, qui s'impose face à sa concurrente de Sega, la Mega Drive. En mars, Super Empire Strikes Back, bien que très difficile, trouve son public, sur la même recette que Super Star Wars. De même, le PC continue sur sa lancée simulation, avec Tie



Super Empire Strikes Back / SNES (1994)



Rebel Assault / PC (1993)

DAMAGE PILOTS SCORE

Commandez par Téléphone

01 42 45 63 63

Dimanche et samedi de 10h00 à 19h00 sans interruption
Les 1 autres jours de 10h00 à 19h00

Commandez par Minute

LES GAME STATION

24 heures sur 24

Commandez par Courrier

en France et à l'étranger

NOUS RENDRE VISITE

de la Grange-aux-belles 75010 PARIS

M. Jacques Borsari (Ligne 5)

GAME STATION

LE SUPERMARCHÉ DE L'IMPORT SUR CONSOLES

Tous nos jeux et accessoires sont garantis 1 an

SATURN

World War 3 (Jap) 249,00 F
Non RPG (Jap) 149,00 F
Generation Vol.2 (Jap) 349,00 F
Generation Vol.3 (Jap) 349,00 F
Generation Vol.4 (Jap) 349,00 F
199,00 F
Tél.
& Dragons Collection (Jap) 299,00 F
Air One (Jap) 199,00 F
e (Jap) 199,00 F
Fight + Cartouche (Jap) 199,00 F
oy (Jap) 199,00 F
Interdit aux - de 18 ans - (Jap) 245,00 F
ghters 97 (Jap) 199,00 F
e (Jap) 199,00 F
E3 Edition (Jap) 195,00 F
ght R (Jap) 299,00 F
Tél.
per Heroes (us) 295,00 F
per Heroes Vs Street Fighter + RAM (Jap) 495,00 F
per Heroes Vs Street Fighter (Jap) 399,00 F
hool Lunar (Jap) 245,00 F
e (Jap) 245,00 F
ory (Jap) 199,00 F
i (Jap) 369,00 F
ble 2 (Jap) 195,00 F
I (Jap) 295,00 F
ga 1 (Jap) 149,00 F
n Super S Plus (Jap) 195,00 F
e Holyark (Jap) 179,00 F
mi Tensei DS Special (Jap) 395,00 F
tey Zeo 2 (Jap) 199,00 F
S II (Jap) 349,00 F
e (Jap) 249,00 F
tafrica (Jap) 199,00 F
Of The Dead (Jap) 199,00 F
u 7 + Carl. (Jap) 245,00 F
on Perfect (Jap) 295,00 F
Street Fighter + Carl. 4 Mo (Jap) 499,00 F
dlt aux - de 18 ans - (Jap) 3 CD 599,00 F
boarding Triz '98 (Jap) 195,00 F
Champ Doxy J (Jap) 195,00 F

De nombreux autres titres sont en prime
à la commande accompagnés d'une enveloppe illustrée

NEO GEO POCKET

NEO GEO POCKET 199,00 F
Spirits 199,00 F
Fighters 199,00 F
Stars 199,00 F
nnis 199,00 F
Cups 199,00 F
am 199,00 F
on 199,00 F
ski 199,00 F
k 199,00 F

Toujours au Top...

FINAL FANTASY

Vous êtes Fan de R.P.G. ? Dingue d'action ??
Ça Tombe bien, nous aussi !!!
Aficionados de simulation sportive ou encore accros de
plates-formes en tous genres ??
Faites votre choix !!
VOTRE passion, c'est NOTRE métier !!!!

TOUS LES GUIDES

Guide Officiel Metal Gear Solid (Vers. US) 139,00 F
Guide Officiel Final Fantasy Tactics (Vers. US) 169,00 F
Guide Officiel Kain (Vers. US) 49,00 F
Guide Officiel Parasite Eve (Vers. US) 49,00 F
Guide Officiel Breath Of Fire 3 (Vers. US) 149,00 F
Guide Officiel Xenogears (Vers. US) 149,00 F
Guide Officiel Tales Of Eternia (Vers. US) 49,00 F
Guide Officiel The Legend (Vers. US) 49,00 F
Guide Officiel Saga Frontier (Vers. US) 49,00 F
Guide Officiel Granstream Saga (Vers. US) 149,00 F
Guide Officiel Tactics Ogre (Vers. US) 49,00 F
Guide Officiel Street Fighter (Vers. US) 49,00 F
Magazines japonais PS, SAT, DREAMCAST 69,00 F

Pour d'autres guides, n'hésitez pas à nous appeler !

PLAYSTATION

(Jap.)
Ace Combat 1 (Jap)
Air Race Champion (Jap)
Armored Trooper Votoms (Jap)
Armored Trooper Votoms Ltd + RORO (Jap)
Beastmania (Jap)
Brave Wars (Jap)
Brave Wars Masashinden + demo PS (us)
Brave Wars Masashinden + demo PS (jap)
Breath Of Fire 3 (Jap)
C The Contra adventure (us)
Capcom Generation Vol.3 (Jap)
Chocobo Dungeon 2 "Special Edition" (Jap)
Clock Tower (Jap)
Clock Tower 2 (us)
Clock Tower Ghost Head (Jap)
Dance Dance Dance 1 (Jap)
Dragon Ball Final Bout (Jap)
Final Fantasy Collection "Special Package" (Jap)
Final Fantasy 7 (Jap)
Final Fantasy Tactics (Jap)
Front Mission Alternative (Jap)
Gex 3 (us) + demos S.O.L. REFAVER & WARZONE 2100
Guilty Gear (Jap)
Gunman (Jap)
Gunbarl (Point Blank 2) (Jap)
Gundam Crash Counter Attack (Jap)
Gundam G Generation (Jap)
Happy Hotel (Jap)
K-1 Revenge Fighting Illusion (Jap)
K-1 Revenge (us)
Kartia (us)
Lagunare (Jap)
Lucifer (Jap)
Lunar Silverstar Story (us)
Mega Man 1 legends (us)
Mega Man Anthology Vol. 1 (Jap)
Mega Man Anthology Vol. 2 (Jap)
Noel 3 (Jap)
Overblood 2 (Jap)
Parasite Eve (us)
Pop'n Music (Jap)
Project Gears (Jap)
Puzzle Bobble 4 (Jap)
K-Type (us)
Raiden (Jap)
Ridge Racer 4 + Special controller (Jap)
Saga Frontier (Jap)
Saga Frontier 2 (Jap)
Silent Hill (us)
Sonata (Jap)
Star Ocean - Second Story (Jap)
Striker 1945 II (Jap)
Tales Of Phantasia (Jap)
Tamagotchi (inclus Tamagotchi officiel)
Tenchu (Jap)
Time Crisis (Jap)
The Legend Of Heroes I & II (Jap)
The Legend Of Heroes IV (Jap)
Twisted Metal (Jap)
Wizard & Harmony 2 (Jap)
World Neverland 2 Tales Of Porto (Jap)
Xenogears (us)

ACCESSOIRES

Station NEWS PSX 199,00 F
Card 256 Ko N64 69,00 F
Card 1 Mega N64 99,00 F
Card 256 Ko officielle N64 149,00 F
Card couleur PSX 69,00 F
Card officielle PSX 99,00 F
Pack officiel N64 149,00 F
endo 64 officiel couleur N64 169,00 F
RBO 64 N64 149,00 F
ek Controller PSX 199,00 F
Shock Controller couleur PSX 149,00 F
li BIO HAZARD 2 PSX 129,00 F
Gun + Pédale PSX & SAT 199,00 F
+ filtres RCA + adapt. GUNCON PSX 79,00 F
ritel + adapt. GUNCON PSX 59,00 F
eritel RGB SAT 99,00 F
Race Leader 32/64 PSX & N64 449,00 F
édales + levier de vitesse (N64/PSX/SAT) 549,00 F
de Manette PSX ou N64 69,00 F
deur NTSC/RGB ou PAL 399,00 F
ur secteur 110/220 volts 169,00 F

REGLEMENT

☐ Carte bleue

N° Carte bleue

Date d'expiration

☐ Mandat-lettre

☐ Contre remboursement
(à partir de la 2ème commande)

☐ Chèque

Signature :

BON DE COMMANDE A RETOURNER A :

GAME STATION VPC

10, Rue de la Grange aux belles 75010 PARIS

Tel : 01 42 45 63 63 Fax : 01 42 45 66 66

Nom : _____ Prénom : _____

Adresse : _____

Ville : _____ Code Postal : _____ Tel : _____

TITRES	CONSOLES	QTÉ	PRIX
Cohissimo jeux 30 F			
Chronopost jeux 60 F			

Reportage



Star Wars



Super Empire Strikes Back / SNES (1994)



Super Return of the Jedi / SNES (1994)



Super Return of the Jedi / SNES (1994)



Tie Fighter / PC (1994)

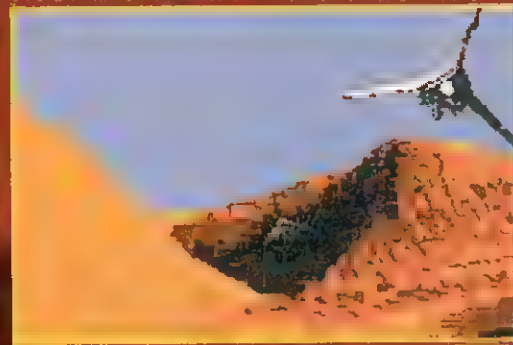


Tie Fighter / PC (1994)

Fighter, en juillet, qui en plus de proposer cette fois de jouer l'Empire, a été amélioré techniquement par rapport à X-Wing. Plus stratégique, avec 6 appareils pilotables, il trouve le même succès que son prédécesseur. Enfin, venant clore la trilogie sur Super Nintendo, Super Return of the Jedi propose de choisir entre plusieurs héros de la saga, et offre une réalisation somptueuse, pour l'époque. En octobre, Rebel Assault est adapté sur MegaCD. Et, même si ce genre de soft est une première sur console (grâce au support CD-Rom), la pauvreté de sa réalisation par rapport à l'original ne lui permettra pas de remporter le succès escompté.

1995, le calme sur console

Entre console et PC, la 3DO a du mal à s'imposer, et l'adaptation décevante de Rebel Assault, en janvier ne l'aidera pas. En janvier également, Tie Fighter suit toujours son petit bonhomme de chemin, avec un data disk nommé Defender of the Empire, qui permettra de piloter un nouvel appareil et de vivre de nouvelles missions. Marqué par Doom, le PC commence à connaître les clones de ce nouveau genre qu'est le FPS (First Person Shooter) : Dark Forces, en mars, non content d'initier le genre à l'univers Star Wars, y ajoute bon nombre de nouvelles possibilités. Succès unanime, le reproche étant l'absence d'un mode réseau (mais cette possibilité était réservée aux testeurs de Joystick à l'époque)... Il sera adapté sur Macintosh, en juillet. Côté console, on se contentera de l'adaptation de Return of the Jedi sur Game Boy.



Rebel Assault / MegaCD (1994)



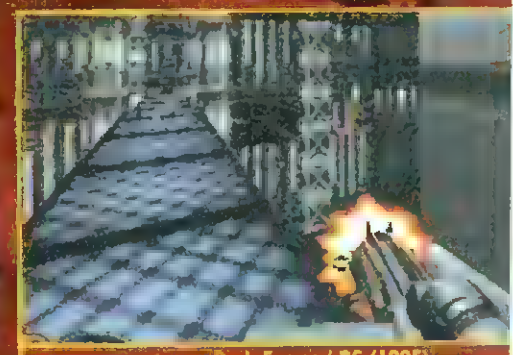
Rebel Assault / MegaCD (1994)



Defender of the Empire / PC (1995)



Return of the Jedi / Game Boy (1995)



Dark Forces / PC (1995)

Bigben
INTERACTIVE

JOUER POUR GAGNER JAMAIS POUR PERDRE !

**HEAT
WARP**
by Datel

DISPONIBLE SUR LE WEB
DES MILLIERS DE CODES
AU <http://www.datel.co.uk>

IL N'EXISTE
QU'UN SEUL
ACTION REPLAY!

OFFICIEL

DATTEL
GAME PRODUCTS

ACTION REPLAY PROFESSIONNEL

UN NOUVEAU
LOOK !
POUR PLUS
DE PUISSANCE

NOUVEAU ! L'ACTION REPLAY PROFESSIONNEL ENCORE PLUS PERFORMANT !

Il vous permet :

- ENTIEREMENT EN FRANCAIS AVEC LES NOUVEAUX CODES DES DERNIERS JEUX.
- D'explorer l'intégralité du jeu
- De vous guider à travers les niveaux cachés
- De vous aider à surmonter tous les obstacles
- De vous faire découvrir les séquences vidéo de fin de niveau ou de vie, les morceaux de musique secrets,...
- De vous protéger des nombreux pièges dans l'univers du jeu vidéo.

AVEC EN PLUS:

MODE "FREEZE" (gel de votre niveau)

Geler l'action du jeu : pendant le jeu, vous pouvez utiliser les astuces de l'Action Replay en appuyant simplement sur un bouton et revenir ensuite directement dans l'action.

Différentes possibilités :

- * Sélectionner parmi l'immense choix d'astuces préprogrammées
- * Trouver, créer vos propres codes
- * Lancer le moteur de recherche pour visualiser les séquences vidéo

Ensuite pressez un bouton pour retrouver le jeu et expérimenter les effets spéciaux créés par les codes et les améliorateurs.

GENERATEUR DE CODES

L'Action Replay a un système générateur de codes unique. En plus des codes préenregistrés, vous pouvez maintenant générer tous les codes des nouveaux jeux grâce à une recherche automatique. Aucune autre cartouche ne vous offre cette possibilité.

MEMOIRE VIRTUELLE

Carte mémoire de 24 meg. (360 blocs) qui vous facilite la sauvegarde et le chargement de vos jeux. Des milliers de codes déjà programmés pour tous les meille



DES VIES INFINIES



DES ARMES SPECIALES



DES NIVEAUX CACHES



DES VEHICULES CACHES



DEVENIR INVULNERABLE



DES PERSONNAGES CACHES



© 1999 Bigben Interactive S.A. Tous droits réservés.

Reportage

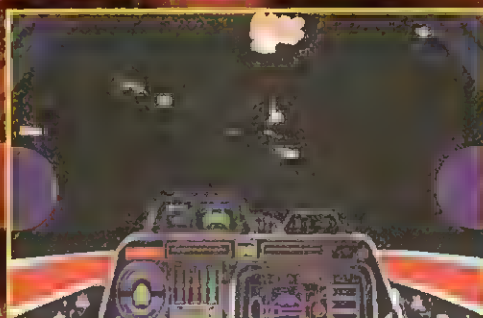
Star Wars



Rebel Assault 2 / PC (1996)



Rebel Assault 2 / Mac (1996)



Shadows of the Empire / PC (1997)



Dark Forces / PC (1997)



Dark Forces / PC (1997)

1996, mauvais cru

Sur console, on est enfin en plein dans l'ère 3D avec les consoles 32 bits sur lesquelles nous jouons encore aujourd'hui. Cependant, Star Wars les bouda. Rendez-vous en 97. Sur PC, pas de quoi faire la fine bouche non plus : seul Rebel Assault 2 sort en janvier. Beaucoup plus beau que le premier, plus varié également, il ne fait cependant pas la une, son gameplay étant un peu vieillot : les réflexes et le shoot ne font plus l'unanimité sur PC. Le Macintosh, décidément pas encore prêt à devenir une bécane de jeux aura pourtant droit à sa version en février. Mais ce n'est qu'en mars qu'il aura enfin la joie de goûter à la simulation de combats spatiaux avec sa version d'X-Wing.

1997, le PC continue, la console copie

Wahou ! C'est trop bien la PlayStation ! Du coup, en avril, on a droit à l'adaptation de Dark Forces et Rebel Assault 2. Tous les deux ont non seulement vieilli, mais ils ne sont même plus aussi beaux que leurs versions PC : hop, en Zapping ! La Nintendo 64 fait ses premiers pas, et Star Wars les accompagne avec Shadows of the Empire en novembre. Il est moins bien accueilli par nous autres consoleux que par les gars du PC, qui l'auront en octobre et trouveront ses 10 niveaux et ses 3 types de jeux différents à leur goût. Il faut dire que, cette année-là, Star Wars est à la mode chez eux, avec, en juin, la sortie de X-Wing vs Tie Fighter, ultime aboutissement des deux précédents titres de combats spatiaux. C'est l'ère de l'accélération 3D, des jeux beaux, complets et multi-joueurs sur le Net : 11 appareils pilotables, 16 missions, c'est une réussite. Cette dernière est naturellement suivie du data disk Balance of Power, qui complète ses faiblesses solo avec 2 nouvelles campagnes pour une quarantaine de missions au total, et avec l'apparition du fameux Super Star Destroyer du Retour du Jedi (8 km de long !). Les joueurs auront enfin droit au superbe Jedi Knight, en novembre, qui prend magnifiquement la suite de Dark Forces dans le domaine des killers 3D. 15 niveaux, plus 6 duels, sabre laser et pouvoirs de la Force (14 en tout), tout y est, y compris la possibilité de se la jouer côté obscur.

1998, Lucas tourne Episode One...

... Et le jeu vidéo semble avoir eu sa dose de jeux Star Wars. En mars, Mysteries of the Sith propose 14 nouveaux niveaux pour Jedi Knight, ainsi que la possibilité de jouer Mara Jade, person-

Shadows of the Empire / PC (1997)



Travail de fan

Evidemment, Star Wars a une communauté de fans très vaste. Dont, forcément, parmi eux, beaucoup sont également des mordus de jeu vidéo et certains même programmeurs à leurs heures. Quelques jeux offrent la possibilité d'être modifiés, ils en ont profité. Les principaux sont Quake et Total Annihilation.



Si le moteur de Quake reste selon vous un des meilleurs alors patientez un peu, Star Wars Quake est en cours de développement. Plusieurs groupes ont repris l'idée, vous trouverez donc votre bonheur. La première URL donne une version déjà finie, l'autre est en cours de développement, mais semble bien plus ambitieuse. Adresse net 1 : <http://www.geocities.com/TimesSquare/Labyrinth/2323/index.html> Adresse net 2 : <http://swtc.telefragged.com/>



Total Annihilation reste un des meilleurs softs de stratégie temps réel, et certains fous ont développé des unités tout droit sorties de Star Wars. Ils ont la volonté de faire une conversion totale. Adresse net : <http://209.207.203.32/swta/index.htm>



Shadows of the Empire / PC (1997)



X-Wing / PC (1997)



Balance of Power / PC (1997)



Mysteries of the Sith / PC (1998)



Star Wars Rebellion / PC (1998)

nage connu des fans de Star Wars. Amélioration du mode multi-joueurs et 22 nouveaux ennemis finiront l'argumentaire de ce très bon data disk. Un nouveau genre fait aussi son apparition avec un jeu de stratégie pure, Star Wars : Rebellion. Gestion de ressources, colonisation de 900 planètes, missions secrètes, etc. Un soft au gameplay incroyablement riche, malheureusement desservi par des graphismes faiblards, mais qui propose des heures de fun pour les stratèges. Chez les consoles, la PlayStation se fade Master of Teras Kasi, piètre jeu de combats, qui, malgré la 3D et la présence de tous les personnages de Vador à Boba Fette en passant par Chewbacca et Luke, se retrouvera illico presto en rubrique Zapping. En bref, ce n'est toujours pas la fête sur console.

1999, déjà ? Allez, on reprend un peu

La Nintendo 64 connaît quelques difficultés. Qu'à cela ne tienne, Nintendo étend ses capacités, grâce au memory pack. Et LucasArts en profite pour sortir, en février, Rogue Squadron, shoot them up en 3D particulièrement réussi. Beau, varié, retranscrivant bien l'ambiance Star Wars, il remet enfin Luke Skywalker entre les paddles des joueurs. La PlayStation laisse tomber Star Wars, les derniers inspirés de cet univers étant particulièrement honteux, autant pour la machine que pour l'ami George Lucas. Le PC aura aussi son Rogue Squadron, en janvier même. Bien que très console dans le style, il est apprécié, grâce à la qualité de sa réalisation et à son fun. Mais ce n'est que très récemment, en mars, que le monde des claviers et des joysticks à retour de force prend vraiment une nouvelle claque avec X-Wing Alliance, sorte de nouvelle version d'X-Wing vs Tie Fighter, en plus beau, plus riche, plus complet, plus long, plus agréable, bref, en divin. Le top de la simulation de combats spatiaux à l'heure actuelle, quoi. En attendant, nous autres consoleux lisons le reportage sur les jeux Episode One prévus, espérant qu'ils seront aussi réussis que le film. Et je me rematote une fois de plus les bandes-annonces, en pensant : « aux chiottes Titanic » !



Master of Teras Kasi / PS (1998)

Rogue Squadron / N64 (1999)



Rogue Squadron / PC (1999)



Un Jeu à part

Le PC ayant droit à tous types de logiciels, on trouve aussi d'autres produits Star Wars qui ne sont pas pour nous du moins, des jeux :



L'adaptation du Monopoly, version Star Wars, de Hasbro.

Yoda Stories, un produit un peu bizarre, pour les plus jeunes. C'est ce qu'ils appellent un desktop game (jeu de bureau).



Le Mythe et sa Magie, encyclopédie très bien faite sur le monde de Star Wars.

Événement

METROPOLIS STREET RACER

ÉDITEUR : BIZARRE CREATIONS

MOTIF : DREAMCAST

Sortie en Europe : fin 99

Metropolis Street Racer

LA PRÉSENTATION À LA PRESSE

DE METROPOLIS STREET RACER

EST UN ÉVÉNEMENT HISTORIQUE !

A 6 MOIS DU LANCEMENT DE LA
DREAMCAST SOUS NOS LATITUDES,

IL S'AGIT DU PREMIER TITRE

DÉVELOPPÉ PAR UN STUDIO

EUROPÉEN ET DÉVOILÉ

OFFICIELLEMENT PAR SEGA.

CHAMPAGNE !

L'arcade selon Bizarre

La volonté de Sega, pour le lancement de la Dreamcast en Europe, est claire : mettre en place une politique de transparence et de « libre circulation » de l'info. En d'autres termes : communiquer ! Cette nouvelle façon de travailler, notamment avec la presse, Sega la doit très certainement à l'échec cuisant de la Saturn. Tirant les sages enseignements de cette débâcle, la firme semble avoir compris une chose fondamentale : pour que la Dreamcast ait une chance de succès, sur un marché largement dominé par Sony, il faut la faire connaître bien avant son lancement et créer ainsi un phénomène « d'attente » auprès des joueurs. Dans cette optique, Sega Europe joue sur deux tableaux : d'une part mettre en place une sorte de dream team, regroupant sous l'appellation de « développeurs 1.5 » (voir encadré) des studios européens dont la mission est de concevoir des titres forts exclusivement dédiés à la Dreamcast, et d'autre part multiplier les voyages de presse sur le Vieux Continent. L'objectif de ces press tour est simple : travailler de concert avec les magazines spécialisés et prouver à la face du monde que Sega se donne (enfin) les moyens de ses ambitions ! Une grande première dans l'histoire de la marque, illustrée par notre visite dans les studios anglais de Bizarre Creations, pour la présentation de Metropolis Street Racer (MSR pour les intimes)...



Comme vous pouvez le constater, les textures appliquées sur les immeubles sont très réalistes.



Les dérapages ne sont pas faciles à maîtriser pour l'instant.



Le jeu est servi par de nombreux effets visuels rendus possibles sur la Dreamcast.



Toutes les caisses disponibles sont des cabriolets récents. Ils profitent d'une modélisation extrêmement fidèle.





Vous pourrez effectuer de légères modifications graphiques sur les voitures.

DÉVELOPPEUR 1.5, KESAKO ?

■ Sous cette appellation barbare, se cachent un certain nombre de studios, soutenus à 100 % par Sega dans leurs développements de produits Dreamcast. Concrètement, ces titres seront pris en charge par Sega, en termes de distributions, lors de leur lancement futur sur les territoires européens. D'autre part, les studios concernés travaillent très étroitement avec Sega Japon. Ils profitent ainsi des dernières mises à jour des kits ou des outils de développement. L'objectif de cette collaboration est limpide : Sega veut à tout prix proposer en Europe des titres conçus spécifiquement pour ce marché... et ne pas reproduire l'erreur de la Saturn, qui était sortie en son temps avec un cortège de jeux typiquement japonais, sans grand intérêt pour nous ! Au sein de cette dream team, on compte pour l'heure No Cliché (Ex Adeline Software, dont les membres ont été rachetés par Sega), ainsi que 4 studios indépendants : Argonaut Software (Starfox, Croc...), Red Lemon (Braveheart sur PC), Appaloosa Interactive (une boîte hongroise à qui on doit la série des Ecco le dauphin I) et Bizarre Creations. A l'avenir, d'autres développeurs viendront enrichir ce « pôle » européen... ■

(16 Mo), les développeurs ont réussi une véritable prouesse technique. A l'instar de Driver, Metropolis est un jeu de caisses à deux facettes : très réaliste par son environnement de course, et très arcade par son pilotage et ses modes de jeu. Vos excur-

PREMIÈRE PRODUCTION EUROPÉENNE

ception faite de Monaco GP2 développé par Ubi soft, MSR est la première production Dreamcast 100 % européenne, dévoilée officiellement par Sega. La rencontre s'est déroulée le 30 mars dernier, dans les locaux de Bizarre Creations, basés à Liverpool, une ville plus connue comme tant celle des Beatles. Créé en 1987, ce petit studio fit ses débuts en développant quelques jeux sur Commodore 64, Amiga, Atari ST et Megadrive. Peu prolifique, Bizarre l'est assurément. En 12 ans, seuls 7 titres ont vu le jour au sein de cette structure. Le dernier en date étant la série des Formula One, commis pour le compte de feu Synthesis. Après un premier épisode impressionnant, puis un cru 97 de qualité, Bizarre refourgua son bébé aux Ecossais de Visual Sciences qui massacrèrent — comme chacun sait — l'édition 98... Libre de tout engagement, le studio fut alors contacté par Sega,

qui lui proposa de rejoindre le club très fermé des développeurs 1.5. Tout ça se déroulait il y a un peu plus d'un an, et depuis, Bizarre bosse à fond sur le kit de développement Dreamcast, à l'élaboration de Metropolis Street Racer.

De prime abord, MSR ressemble, dans son concept, au médiatique Driver sur PlayStation... En beaucoup, mais alors en beaucoup plus beau ! Profitant de la puissance de la Dreamcast et, comme nous le confie Matt Birch, lead coder sur le projet, de la quantité de Ram mise à disposition



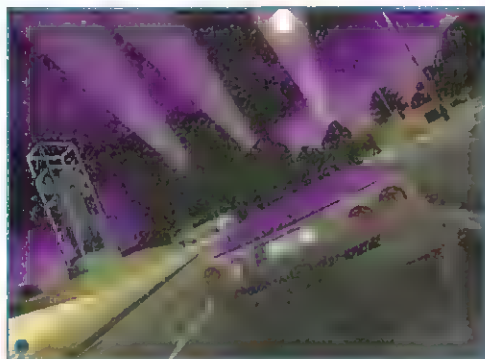
Le réalisme des circuits est tellement poussé, qu'on y trouve de vraies pubs, comme ici celle de Sprite et Sega !



Afficher sans clippings ni bugs autant d'éléments, demande une puissance que seule la Dreamcast peut fournir.

Evénement

METROPOLIS STREET RACER



Les conditions climatiques peuvent évoluer en temps réel. Jour, nuit, aube, crépuscule, neige, pluie, vent, brouillard... Comme en vrai, quoi !

sions urbaines se déroulent sur 9 tracés, empruntant les rues de 3 villes fidèlement modélisées... Et quand je vous dis « fidèlement », ce n'est pas un vain mot ! Le travail de recherches et de repérages a été proprement dantesque. Les développeurs ont arpenté dans tous les sens les rues de San Francisco, Londres et Tokyo, mitraillant et filmant à tout va. Au final, ils sont revenus à Liverpool avec quelques 32 000 clichés, 30 heures de vidéo, des tonnes de photos aériennes, une kyrielle de cartes routières et un monceau de guides touristiques ! A charge, pour les 7 artistes graphiques d'utiliser cette impressionnante matière première pour créer des textures réalistes et les intégrer dans les circuits du jeu, à la topographie non moins réaliste. Et les bougres se sont brillamment acquittés de leur tâche ! Chacun des 9 circuits est compris dans une aire de 2,5 à 3 km². A l'intérieur de cette zone, tous les éléments qui composent traditionnellement une ville sont



L'intérieur des cabriolets et le pilote sont également modélisés.

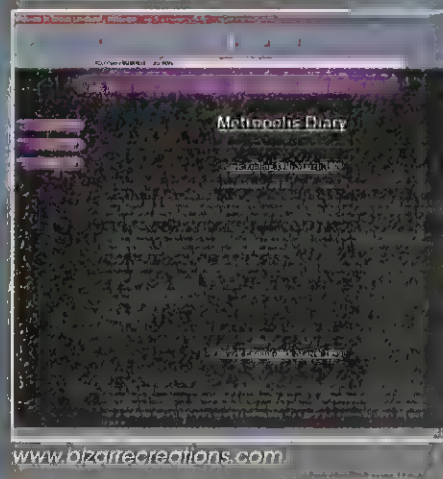
reproduits, trait pour trait. Rues, trottoirs, immeubles, publicités, arbres, métros aériens, signalisations, mobiliers urbains, devantures de magasins, parcs... La liste est longue et le résultat, à l'écran, criant de vérité ! Très franchement, on n'avait jamais vu sur console une telle richesse graphique, mise au service d'un jeu de caisses.

Metropolis possède un second point commun avec Driver : ses véhicules. En effet, ils bénéficient de comportements et d'une dynamique proche de véritables voitures. Le travail effectué sur les modèles physiques a nécessité beaucoup de talents et de perfectionnements. Jugez plutôt : chaque voiture possède ses propres caractéristiques techniques, en

termes de tenue de route, de puissances, de tesses de pointe et – grande première – de bruits moteur ! De même, les carrosseries de toutes voitures sont l'exacte reproduction de vrais modèles de série. Car (et c'est là que Metropolis s'éloigne de Driver), dans un souci de réalisme absolu, Biz

BIZARRE, VOUS AVEZ DIT BIZARRE...

■ Non contents d'être talentueux, les développeurs qui composent l'équipe de Bizarre sont un peu fous et franchement bon vivants. Pour vous en convaincre, allez faire un tour sur leur site Internet où ils proposent un « journal de bord » (Dian comme ils disent), mis à jour régulièrement. Il relate (en anglais, of course) l'évolution de MSR, ainsi que les petites anecdotes drôles, survenues dans leur bureaux. Y a pas à dire, ils sont barge ces Anglais ! ■



www.bizarrecreations.com



Jeux de lumière, effets spéciaux somptueux, impression de vitesse...



De nombreuses marques ont répondu à l'appel de Bizarre, à l'image de Renault avec son Spider.

s'est associé à 11 constructeurs automobiles de tous horizons, pour intégrer leurs voitures dans le jeu (voir encadré). Au final, vous pilotez de vraies voitures, dans de vrais environnements urbains. La classe ultime ! Cependant, la présence de licences officielles a obligé les développeurs à faire une concession de taille : il était hors de question que les caisses subissent la moindre déformation de carrosserie. Ainsi, au grand dam des fondus d'arcade surréaliste, vous ne pourrez jamais faire exploser votre engin en morceaux. Mais qu'importe, l'intérêt du jeu n'est pas là. Non, ce qui donne envie de jouer à Metropolis, c'est la sensation d'immersion qu'il procure... Immersion nuancée cependant par quelques zones d'ombre qui entourent encore le jeu.

DES IMPRESSIONS À CONFIRMER

En termes de modes de jeu, Metropolis semble très classique. Il propose d'un côté un challenge purement arcade, à base de courses simples ou de championnats. Dans ces deux configurations, vous parcourez les 9 circuits (3 dans chaque ville), sur un tracé pré-défini. Ainsi, votre liberté de mouvement ne sera pas totale et vous serez obligé de suivre un chemin précis, limité par des barrières qui bloqueront l'accès à certaines rues. De prime abord assez frustrant, ces modes de jeu s'avèrent donc assez basiques. Plus original devrait être le « gang mode ». Là, vous participez à de véritables courses de rues, dans lesquelles vous pourrez (vraisemblablement, car nous n'avons pas



L'impression de vitesse est excellente, que ce soit lors des replays ou en course.



Promis, ce que vous voyez sur cette photo bouge en temps réel !

pu nous essayer à ce mode...) aller où bon vous semble. Votre objectif ultime sera de faire vos preuves face à vos adversaires, afin d'être accepté par un gang de chauffards urbains. Alléchant, non ? Seulement voilà, la version présentée par Bizarre laisse entrevoir certaines brèches. Primo, les villes. Aussi belles et bien animées soient-elles, elles semblent désespérément vides ! Dans les rues, aucun piéton ne se balade, et vous êtes seul sur le bitume ! L'absence de trafic urbain et d'embouteillage, bref, l'absence de vie, pourrait bien nuancer l'intérêt du jeu. En fait, les développeurs ne savent pas encore s'ils intégreront des éléments « passifs » qui viendront animer les circuits. Si tel était le cas, Metropolis gagnerait certainement en intérêt et en réalisme. A contrario, si les cir-



Observez l'incroyable complexité des effets lumineux sur les phares. Superbe !



Événement

METROPOLIS STREET RACER



Shibuya, Tokyo. Le quartier a été observé au microscope, pour en reproduire toutes les subtilités.

culs se révélèrent désespérément vide... Enfin, vous voyez ce que je veux dire ! Alors, on croise les doigts. Deuxième point sujet à controverse : la longueur des circuits. Celui sur lequel nous avons découvert le jeu prenait pour cadre Shibuya à Tokyo. Très beau, fourmillant de détails, il se terminait malheureusement en deux temps trois mouvements. Frustrant, car l'environnement est tellement riche, qu'on aimerait qu'il soit sans fin. Alors si les 8 autres tracés sont aussi courts, mon petit doigt me dit que la durée de vie du soft risque d'être super courte. Fort heureusement, un mode 2 joueurs en split (peut-être 4, mais rien n'est sûr) devrait offrir de bonnes sensations. Allégé graphiquement, ce mode gardera une vitesse d'animation proche du mode solo, pour des sensations intactes. Mais là encore, nous n'avons pas pu juger de son intérêt...

Au final, Metropolis semble donc posséder tous les ingrédients du succès. Les développeurs de Bizarre ne sont pas des bleus, et ils semblent avoir tiré parti des



Trois villes sont à l'honneur : Tokyo (ici), San Francisco et Londres.



Les éclairages des phares sont crants de vérité. Notez également les spots qui éclairent le ciel.



Pour l'instant, le pilotage des voitures est loin d'être abouti. Mais il reste de nombreux mois, aux développeurs, pour parfaire ce point crucial.

capacités de la Dreamcast. Prévu pour fin 99 (en septembre et novembre), le jeu nécessite encore beaucoup d'attention et de perfectionnements, pour révéler excellent. Pour l'instant, la base est bonne, l'aspect esthétique impressionnant. Reste maintenant à optimiser le gameplay et à rendre le jeu aussi bien que beau. Un défi surmontable, pour une équipe bourrée de talent et qui a envie de bien faire...

LES VOITURES

■ Le garage mis à votre disposition par MSR est impressionnant. Parmi les dernières créations de Need for Speed 4, le jeu propose 28 cabriolets de grande série, parmi lesquels le catalogue de plusieurs marques internationales. Ainsi, vous pourrez piloter des Mercedes, TVR, Alfa Romeo, Fiat (la Barchetta, voir photo), Mazda, Honda (NSX), Peugeot, Renault (le Spider), Ford (Mustang dernière génération), Toyota (Celica), Mitsubishi, Rover, Audi (A8), etc. (la célèbre petite cabriolet de l'enseigne). Si l'esthétique et la modélisation, les designers de Bizarre ont profité de nombreuses informations fournies par les constructeurs. On retrouvera donc ces véhicules reproduits à la perfection. Avis aux amateurs. ■



TOUTES LES SORTIES DE CES PROCHAINS MOIS

CODE VERONICA

Il y a environ 30 jours, le marché vidéo-ludique donnait l'impression d'être une marmotte bien grasse plongée dans un long sommeil cryogénique (elle est belle cette image, hein ?). Là, les choses commencent à devenir un peu plus excitantes. Au pays des sushis et des geishas, la star de ce joli mois de mai, est incontestablement la Dreamcast. Vous savez cette machine qui fait pouffer les dirigeants de Sony Computer. Malgré des chiffres de ventes en deçà des prévisions et l'annonce de la PlayStation 2, les développeurs et les éditeurs nippons semblent avoir confiance en Sega. D2, Code Veronica, Cool Boarders, Dynamite Deka 2, Gundam, KoF, Street Zero 3... le rythme des annonces redevient normal. Pendant que vous y êtes, allez faire un petit tour du côté des pages Événement, une petite surprise signée Namco vous y attend. En Europe, en revanche, les prémices de l'été sont bien mornes. Là encore, on préfère vous renvoyer à la rubrique Reportage. Les créateurs de Formula One s'apprête à frapper fort avec la Dreamcast...

Code Veronica (Dreamcast) 46

Cool Boarders DC (Dreamcast) 68

D2 (Dreamcast) 44

Dynamite Deka 2 (Dreamcast) 64

Frame Gride (Dreamcast) 56

Gundam (Dreamcast) 48

King of Fighters DC (Dreamcast) 74

Legend of Mana (PS) 52

Shadowman (PS) 80

Silent Bomber (PS) 60

Tonic Trouble (N64) 82

COOL BOARDERS DC

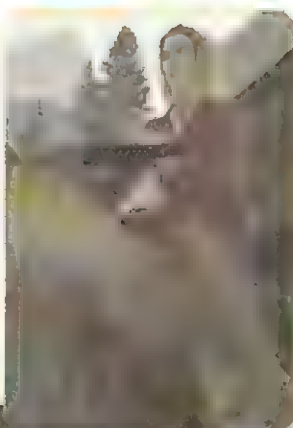
DYNAMITE DEKA 2

LEGEND OF MANA

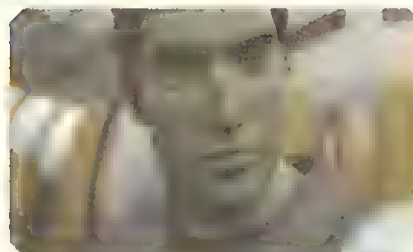
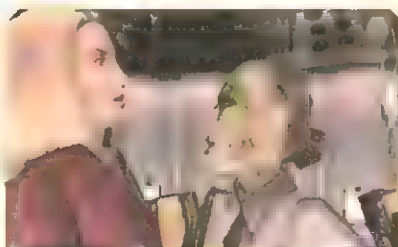
que redoutée. Avec D2, le petit studio W.A.R.P. va vous horrifier. Un genre décidément en



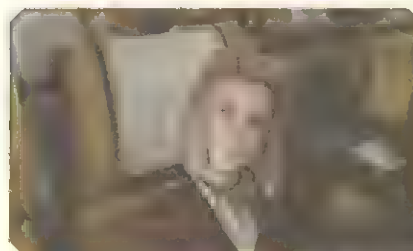
Un petit groupe de terroristes aidé d'un mage démoniaque suffiront à vous plonger dans l'aventure.



Les décors, d'une finesse incroyable, sont réalisés en 3D temps réel. Impressionnant !



Les passages en snow mobile sont assez grisants. La traînée de neige est tout bonnement magnifique.



D2



initialement prévu sur la M2 de Matsushita (console qui ne verra finalement jamais le jour), puis censé accompagner la sortie de la Dreamcast, D2 s'apprête enfin à voir le jour. La philosophie de Kenji Eno, l'exubérant dirigeant de W.A.R.P., repose sur un principe très tendance : narrer d'effrayantes histoires soutenues par des concepts novateurs. Ainsi, grâce à cette ligne directrice peu audacieuse mais rentable - D sur PlayStation et Enemy Zero sur Saturn -, cette petite maison d'édition d'une vingtaine de membres a su se faire une place de choix chez Sega. Son coup de maître ? Etre

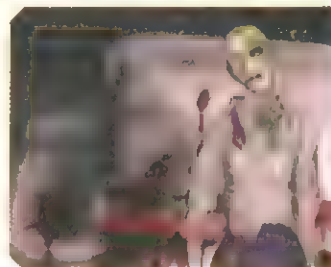
Horreur par procuration ?

le premier éditeur à annoncer qu'il développait sur Dreamcast ! Soucieux de soigner ses premiers partenaires, Sega a alors décidé de mettre en avant D2. Pourtant, au milieu de ce tourbillon de bonnes intentions, de promesses d'innovations et de révolution technologique, la place léguée au jeu en lui-même restait jusqu'alors minime. En incluant une démo de D2

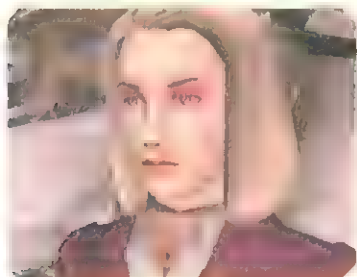
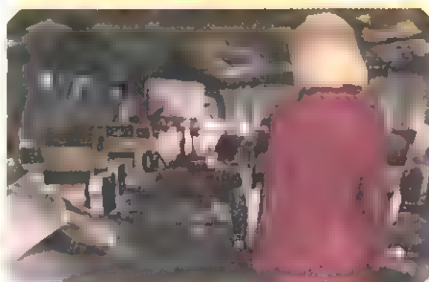
dans Real Sound 2, W.A.R.P. a décidé de lever quelque peu le voile... un voile bien ensanglanté. A nouvelle console, nouvelles ambitions. Ainsi, pour son premier titre sur Dreamcast, la brave équipe de Kenji Eno s'est décidée à produire un jeu

d'aventure de grande envergure. Résultat : le périple de Miss Laura tiendra sur 3 GD-Rom ce qui, pour vous donner une petite idée, représente l'équivalent de près de 5 CD-Rom (plus que Final Fantasy VIII !). Pourtant, ne confondons pas capacité de stockage et durée de vie du jeu. En effet, W.A.R.P. a toujours l'agréable habitude de truffer ses jeux de séquences cinématiques par milliers, et les mauvaises surprises ne sont pas rares. Cependant, pour une fois, le titre semble un peu plus orienté « action ». Lors des combats contre d'infâmes mutants, le jeu passe en vue subjective et, à l'image de n'importe quel Doom-like, vous devrez tout nettoyer à l'aide des armes mises à votre disposition. Pas toujours très passionnant de diriger un viseur

à l'écran, mais bon. En ce qui concerne le déroulement du scénario, vous n'échapperez pas aux longs tunnels narratifs. Toutefois, l'ambiance est si pesante et la réalisation en 3D temps réel si impressionnante qu'il n'y a vraiment pas lieu de se plaindre. Pour être franc, certaines séquences atteignent carrément les sommets du gore sur console. Ainsi, lorsque les monstres tentaculaires prendront possession d'hommes et de femmes, jouant désormais le rôle de pantins désarticulés, les mutations et autres démembrements se feront aussi réalistes qu'effroyables. Un titre attendu pour son atmosphère pesante, mais dont le système lors des combats nous laisse, pour le moment, un peu dubitatif. Un titre qui devra faire ses preuves sur le fond.

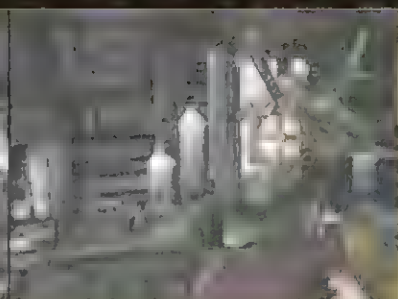
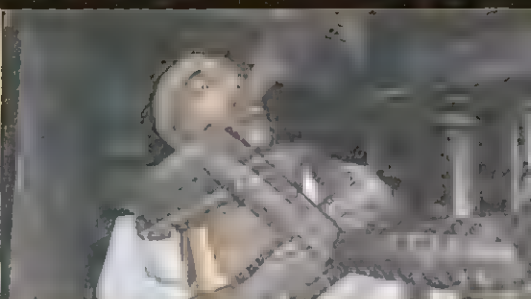
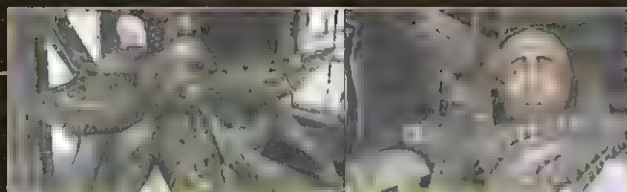


Une mise en scène et des lieux plus que rassurants. Allez Laura, courage !



Dans le feu de l'action

L'approche des phases d'action s'effectue souvent de la même manière. Un long prologue narratif, puis soudain la mise en scène s'emballe avant d'atteindre la séquence de « Doom-like » ! Alors d'accord, c'est très impressionnant techniquement et l'ambiance prend vraiment aux tripes, mais en ce qui concerne l'action, on espère quand même plus qu'un simple tir aux pigeons !





EDITEUR. CAPCOM
MACHINE. DREAMCAST
SORTIE AU JAPON. OCTOBRE 99
SORTIE EN EUROPE. NON COMMUNIQUEE

L'un des jeux les plus attendus de l'année

n'a fait qu'une courte mais remarquée
apparition au Tokyo Game Show.

Compte rendu sur du pas grand-chose.



Bio Hazard : Code Veronica

Malgré une présence, sur bande vidéo uniquement, lors du dernier Tokyo Game Show, Bio Hazard : Code Veronica avance petit à petit et nous livre chaque mois de nouveaux secrets. Le premier d'entre eux concerne la technique de modélisation utilisée pour les monstres et le personnage principal. A la manière de Soul Calibur (voir notre rubrique Evénement p. 12), les personnages ont été créés en One-Body Modeling, permettant à Claire, l'héroïne, de ne pas avoir les genoux cagneux.

Côté réalisme visuel, ce Resident Evil-là devrait être bien au-dessus de tout ce qu'on a pu voir jusqu'ici ! Tout comme les héros, les créatures rencontrées ont aussi bénéficié de cette nouvelle technique de modélisation. On imagine déjà l'impression que laissera une rencontre avec une cohorte de zombies tout droit issus d'un film de Romero. Cauchemar en perspective ! Code Veronica ne sera pas un titre pour les âmes sensibles !

Grâce aux capacités de la Dreamcast, le jeu exploite plus les décors que dans les précédents épisodes. Pour exemple cette scène où un zombi furieux se dandine derrière une fenêtre. A vous de ne pas sursauter lorsque celui-ci surgit contre la vitre ! Merci la Dreamcast, pour la gestion des effets de transparence ! En ce qui concerne l'armement, seuls quelques accessoires ont, à ce jour, été présentés, à savoir le couteau, le pistolet et le fusil à pompe. Les décors du jeu, désormais calculés en temps réel, permettent des mouvements de caméra réellement effrayants et de longs travellings lors des moments forts du jeu.

Un véritable film, car, pour l'équipe qui a réalisé Bio Hazard, la mise en scène est un concept clé. Avec la puissance de la Dreamcast, ce qui auparavant était impossible devient accessible aux programmeurs. On peut donc s'attendre à être surpris. Ne reste plus qu'à espérer que le jeu sortira bel et bien avant la fin de l'année.

Mort-ion
capture



Ce zombi n'est pas un peu trop passé ?

Qui veut encore une console prise ???!

entière plastique PVC
siste à la chaleur
colle et se décolle à volonté
atiquement inusable
e qualité graphique
oustouflante
es facile à poser



Relookez vos consoles



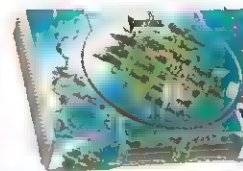
REF : GK 3



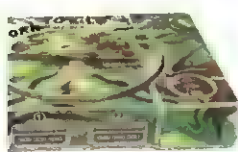
REF : GK 4



REF : GK 5



REF : GK 6



REF : GK 8



REF : GK 9



REF : GK 10



REF : GK 11

99 F

**PRIX
EXCEPTIONNEL**

REVENDEURS

CONTACTEZ-NOUS

exclusif pour la France :
DIASOFT

Nom

Prénom

Adresse

Tél. :

Mode de paiement

☐ chèque ☐ mandat ☐ carte bleue

Carte crédit n°

Date expiration :

à retourner accompagné de votre règlement :

Mediasoft Multimedia - BP 36 95570 MOISSELLES

Tél. : 01 39 91 50 01 - Fax : 01 39 91 03 11

Web : <http://www.multimania.com/mediasoft>

Article n°

Qté

Prix Unitaire

Sou

Signature

frais de port :

Total à payer :

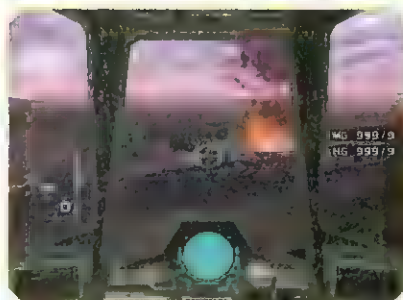


Produit et breveté par .
Promo video s.r.l.
<http://www.promovideo.it>

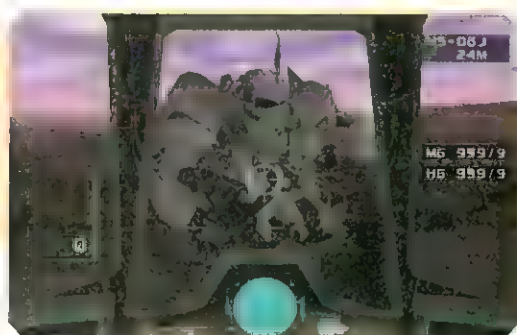


populaires au Japon est en passe de faire encore des petits sur Dreamcast.

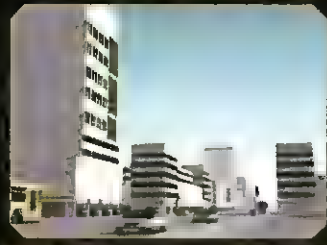
Description du premier jeu de Bandai



Gundam Side Story 0079



Des décors détaillés



Eh bien voilà, finalement le mystérieux jeu de Bandai sur Dreamcast n'était autre qu'un Gundam, comme on pouvait s'y attendre. Détenteur de cette populaire licence, Bandai propose, avec ce titre, une simulation de guerre entre « méchas » qui, au regard des premiers éléments, devrait se révéler très intéressante.

Le jeu prend place dans la première série de Gundam (qui a fêté ses 20 ans l'année dernière), sur Terre, où une colonie spatiale s'est écrasée, transformant Sydney (en Australie) en lac. C'est à cet

endroit que se trouve la base des White Dingos, un escadron dont le héros, le lieutenant Master P. Rayer, a la charge. Suivant la tendance actuelle, ce titre proposera non pas une suite de missions sans répit, mais un réel suivi scénaristique au fur et à mesure de l'avancée dans le jeu. Avant chaque mission, un briefing complet et sérieux explique la mission à remplir, à la manière de Wing Commander. Généralement, Master P. Rayer ne sera

pas seul, mais, grâce aux capacités de la Dreamcast, accompagné de 3 robots ainsi que de divers véhicules. C'est donc un simulateur de robots assez orienté action qui vous attend là dans le monde de Gundam.

Pour ce titre, l'équipe de développement a décidé de donner un côté plus réaliste à l'univers du célèbre robot japonais, en travaillant sur l'atmosphère du jeu. Comme l'explique M. Inagaki, le producteur, « vu la puissance de

la Dreamcast, les jeux sont proches, en qualité, des films en images de synthèse. C'est pourquoi nous avons opté pour

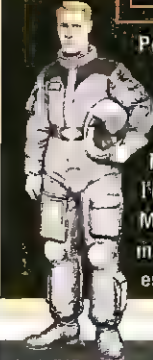
un traitement graphique plus proche d'un film que d'un dessin animé. Cela choquera peut-être les fans, mais, grâce à la Dreamcast, les robots ont vraiment l'air d'être en métal et se salissent. (...) Nous avons tout fait pour que le jeu ressemble à un diorama animé (ndlr : les maquettes Gundam sont un best-seller du modélisme au Japon). (...) Pour ce qui est du réalisme dans l'action elle-même, on peut dire que le jeu se rapproche d'un simula-

Ambiance
«sale guerre»

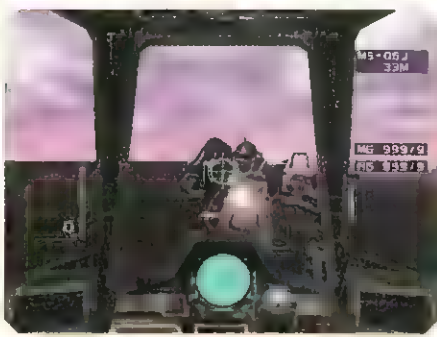
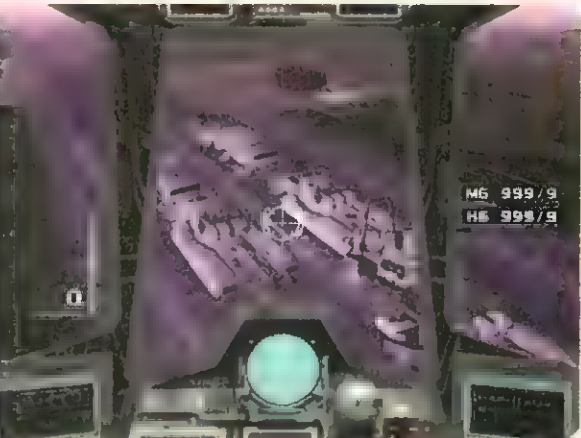
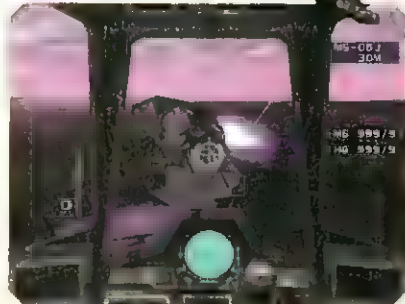
teur-shooting. Grâce à la possibilité de gérer beaucoup de choses à la fois, on ne se contentera plus de voir les alliés effectuer des actions, mais on pourra aussi leur donner des ordres ou recevoir des indications de leur part telles que « Attention, ennemi à deux heures ! » (...) Pour ce qui est des options, par

contre, il n'est prévu aucun stick spécial. Et le soft ne comprendra aucun mini-jeu pour le VM. Le jeu en réseau ne sera pas non plus possible, mais un mode Vs avec écran splitté est semble-t-il à l'étude. Prévu pour sortir cet été, Gundam Side Story 0079 risque bien de créer la surprise, s'il tient toutes ses promesses.

Flash **La guerre, c'est la guerre**



Pour plus de réalisme chez les personnages et dans l'illustration, le staff de Bandai n'a pas, comme à l'accoutumée, fait appel à des character designers issus de l'animation japonaise, mais à M. Kobayashi, un spécialiste du manga et de l'illustration militaire qui officie dans le célèbre Combat Magazine, rendez-vous mensuel des Japonais fans du militarisme qu'ils ne connaissent pas puisque le Japon est un pays sans corps d'armée.



Flash **Les appareils**



Au départ, le héros aura à sa disposition un Jim bas de gamme. Mais, par la suite, il est peut-être possible qu'un Gundam fasse son apparition. Du côté des ennemis, on retrouve, pour l'instant, le Zaku, « troufon » de base de l'armée Zion, mais, sur certaines illustrations, on aperçoit aussi des Rik-Dom, des appareils redoutables qui se déplacent très vite en « glissant » sur le sol.



Gundam Side Story 0079



Flashback

Gundam, 20 ans d'histoire

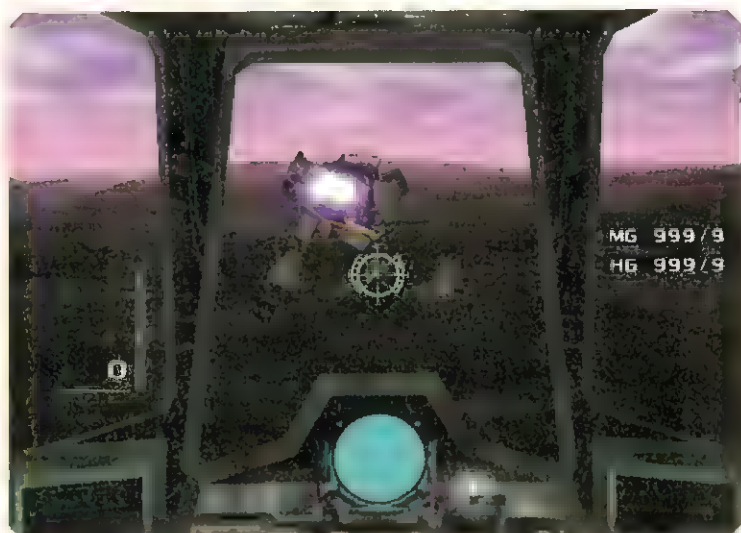
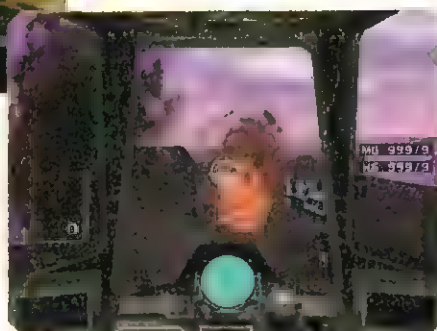
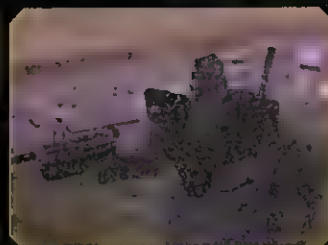
Gundam est l'un des héros les plus populaires du Japon, et depuis le temps qu'on vous parle de ses exploits vidéo-ludiques, c'est peut-être le moment de vous résumer vite fait ses origines. Conçu en 1978, cet anime a connu un grand succès car il fut le premier à proposer une histoire de robots avec un background politique important. Il fut aussi le premier à considérer les robots, non pas comme des héros à la Goldorak, mais comme de vulgaires machines. Ayant connu de nombreuses suites, plus ou moins en accord avec l'esprit de la première série, Gundam est une entreprise qui roule et dont la popularité n'a que rarement baissé. Actuellement, une nouvelle série nommée Gundam Turn A est en préparation. Très certainement des jeux issus du titre homonyme pour bientôt...



Flashback

Sans transition, les images

Aucune scène d'animation. C'est ce qui a été décidé pour ce jeu qui reprend pourtant la licence d'un des plus grands dessins animés que le Japon ait jamais produit. C'est la volonté d'Inagaki, le producteur, qui désirait avant tout un jeu plus proche de la chronique de guerre que d'un dessin animé héroïque.



achetez vendez

PROCHAINEMENT OUVERTURE
A BORDEAUX CENTRE

aux meilleurs prix

CYNER J

Des professionnels
du jeu vidéo,
neuf, occasion,
tous supports ...
Près de chez vous !

le boy color



- AIX EN PROVENCE CYNER-J
- AVON CYNER-J
- AVRANCHES CYNER-J
- CHAMBERY CYNER-J
- BETHUNE CYNER-J
- CHERBOURG CYNER-J
- COUTANCES CYNER-J
- DRAVEIL CYNER-J
- ETAMPES CYNER-J
- FRANCONVILLE CYNER-J
- ISLE SUR LA SORGUE CYNER-J
- LA ROCHELLE CYNER-J
- LA GUERCHE DE BRETAGNE CYNER-J
- LYON CYNER-J
- MARMANDE CYNER-J
- MARSEILLE CYNER-J
- MERIGNAC CYNER-J
- MONTBELIARD CYNER-J
- MORCENX CYNER-J
- NICE CYNER-J
- NOYON CYNER-J
- ORLEANS CYNER-J
- ROCHEFORT CYNER-J
- ROYAN CYNER-J
- ST FRANCOIS LA GUADELOUPE CYNER-J
- STRASBOURG CYNER-J
- TOURS CYNER-J
- VIENNE CYNER-J

- 36, rue Mignet - 13100 04 42 23 27 66
- C.Cial de la butte Montceau - 77210 01 60 72 34 34
- 9, rue du pot d'étain 50300 02 33 58 88 01
- 41, rue d'Italie - 73000 Chambéry 04 79 85 59 44
- 66, rue Saint Pry - 62400 03 21 52 09 15
- 49, rue Grande Rue - 50100 02 33 53 35 17
- 5, place de la Poissonnerie - 50200 02 33 45 68 95
- 296, av. H. Barbusse - 91210 01 69 03 45 70
- 11, av. de la Libération - 91150 01 60 80 17 47
- 109, rue du gén. Lederc - RN 14 - 95130 01 34 13 59 40
- 800, Cours Fernande Peyre - 84800 04 90 38 49 94
- 24 bis, rue du Minage - 17000 05 46 50 56 96
- 2, rue Saint Nicolas - 35130 02 99 96 08 63
- 3, quai Jules Courmont - 69002 04 78 37 15 13
- 8 bis, allée Gambetta - 47200 05 53 20 88 13
- 159, rue de Rome - 13006 04 91 48 56 92
- 129, Av de la Somme - 33700 05 57 92 23 93
- 43, rue Clémenceau - 25200 03 81 94 93 95
- 18, place Aristide Briand - 40110 05 58 04 19 68
- 256, av. de la Californie - 06200 04 93 71 55 71
- 40 bis, rue Saint Eloi - 60400 03 44 44 37 90
- 50, rue du Faubourg Bannier - 45000 02 38 62 65 55
- 127 bis, rue Thiers - 17300 05 46 99 81 25
- 15, rue Jules Verne - 17200 05 46 38 81 00
- Rue Schoelcher - 97118 05 90 88 42 63
- 9, rond-point de l'esplanade - 67000 03 88 45 07 26
- 21, rue Marceau - 37000 02 47 61 73 80
- 25 bis, rue Joseph Brenier - 38200 04 74 53 55 63

PSX
CASTLE VANIA



PSX
BLOODY ROAR 2



PSX
DRIVER



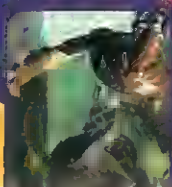
Vous êtes un professionnel du jeu vidéo qui ne veut plus être seul, vous souhaitez rejoindre notre enseigne ou ouvrir un magasin dans votre ville

REJOIGNEZ-NOUS ET VOUS AUREZ

- une assistance juridique et commerciale de tous les instants
- la mise en place de votre étude financière
- la mise en place de votre action commerciale
- une formation personnalisée, avec un parrain pour vous suivre et vous conseiller.

Contactez dès maintenant le Service
Développement au **05.46.99.81.25**

PSX
SOUL REAVER



CD ROM PC
SATURN
PLAYSTATION
NINTENDO 64

VIVEZ VOTRE PASSION

NINTENDO 64

MICRO MACHINES 64 TURBO



PSX

RIDGE RACER TYPE 4



Tous vos jeux

DRAGON BALL

ODYSSEY OF THE SEA

CYNER J



PlayStation



SEIKEN DENSETSU, LEGEND OF MANA

EDITEUR

MACHINE

SORTIE AU JAPON

DISPO. EUROPE

SQUARESOFT

PLAYSTATION

ÉTÉ 99

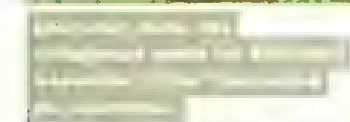
NON PRÉVUE

de Squaresoft qui, a priori, ne devait jamais voir le jour sur PlayStation, a finalement été annoncée lors du Tokyo Game Show.

Seiken Densetsu Legend of Mana



Seiken Densetsu Legend of Mana



legend of Mana... un titre qui, aux oreilles de nombreux joueurs, évoque de bons souvenirs. On se souvient en effet de l'excellent Secret of Mana de la Super Nintendo. Des graphismes somptueux pour une aventure extraordinaire, un grand moment de jeu tout simplement. Après un nouveau volet qui ne fut jamais édité en Europe, voici finalement et contre

toute attente une version PlayStation. Celle-ci sera d'ailleurs disponible dès le mois de juillet prochain au Japon !

Entre chacun des volets de cette saga, il y a un point commun qu'on devine aisément à la seule lecture du titre : la Mana. Dans Seiken Densetsu (la V.O. de Secret of Mana), chaque élément du monde est chargé d'énergie Mana. Cette fois encore, la force Mana devra être

utilisée à bon escient par l'intermédiaire des esprits Mana qui représentent chacun un élément. Parmi eux, on retrouve Ondine de l'eau, Gnome de la terre ou Dryad des plantes, pour ne citer que les plus connus. Basé sur un principe que les amateurs connaissent bien, à

savoir l'action-RPG (les personnages montent de niveau mais se battent en temps

Façonner le monde Mana

réel), le jeu présente cependant des petites innovations qui devraient satisfaire les adeptes du genre.

L'innovation majeure est sans conteste l'apparition du mode land make system qui permet au joueur de modeler le monde à sa manière. Traditionnellement, dans ces action-RPG, des villages, des grottes et des donjons sont à explorer. Dans Legend of Mana, le joueur ne trouvera que sa

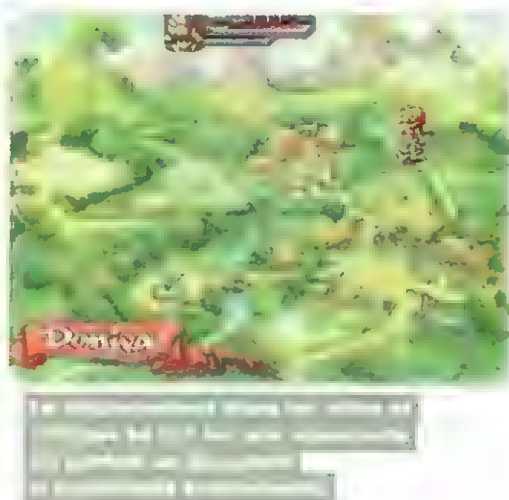
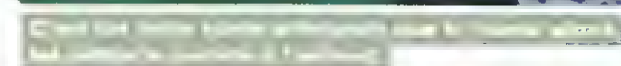
propre maison sur la carte de départ. Tous les lieux à visiter ont été enfermés par magie dans des objets nommés « artifacts ». Curieux. Pour avoir accès à de nouveaux territoires et à de nouvelles quêtes, il faudra donc trouver ces artifacts et ensuite les placer à sa guise sur la carte du monde. La manière dont ces artifacts seront placés sur la carte influera sur le déroulement de la partie, et notamment sur les forces Mana. La disposition des territoires entre eux changera aussi radicalement la nature du jeu. En fonction des combinaisons, on ne trouvera pas les mêmes objets dans les villages ni les mêmes monstres dans les

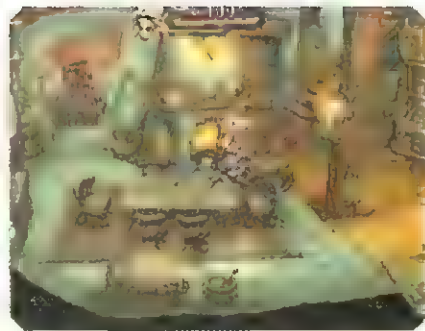
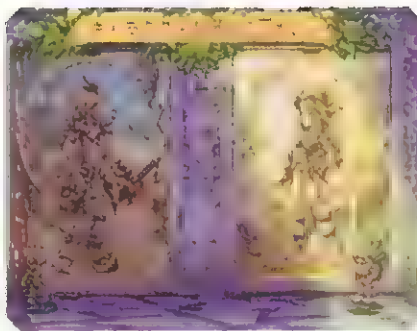
donjons. Les forces de la nature ne seront en effet pas agencées de la même façon et la représentation de cette nature sera par conséquent différente. C'est presque philosophique.

Tout comme dans les précédents épisodes, le joueur est accompagné, tout au long de sa quête, par différents alliés. Ces derniers lui prêteront main forte lors des combats par exemple.

Au fil de l'aventure, ils pourront partir pour être remplacés par de nouveaux protagonistes. Pour ceux qui connaissent bien la saga, le principe des armes reste identique et l'accessibilité des menus en combat reste tout aussi exemplaire. On comprend

Des graphismes somptueux





Les bases du combat

Les combats de Legend of Mana mêlent adroitement action en temps réel et gestion à la RPG. Chaque personnage dispose de deux sortes de coups. Les coups puissants mais lents et les coups rapides qui s'enchaînent facilement. Selon l'arme qu'il aura choisie, chaque personnage pourra attaquer différemment et composer des enchaînements qui varieront selon les boutons utilisés. Un principe nouveau fait aussi son apparition dans ce volet : la « synchro ».

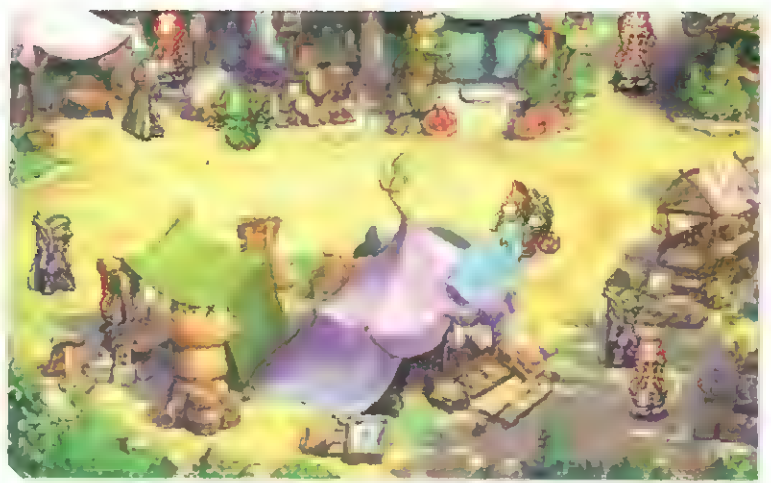


Lorsqu'un éclair traverse les trois barres de vie des héros du jeu, cela signifie qu'ils sont chauds pour le combat et qu'ils se sentent victorieux. Cela se ressent dans leur force de frappe qui se trouve décuplée quelques instants.



alors que ce titre, même en import japonais, devrait être parfaitement jouable pour les Européens (même si ceux-ci ne comprendront rien à l'histoire !). Quant à la réalisation technique, le jeu est, graphiquement somptueux. Un travail particulier sur les décors a permis à Square de créer un univers extraordinaire. Legend of Mana devrait être l'un des plus beaux titres de la PlayStation. Les décors pré-calculés donnent à cette production un cachet unique que les amateurs de curiosité et

d'esthétique sauront apprécier. Côté effets graphiques, Square ne s'est pas arrêté aux seuls décors. Les boss, nombreux et magnifiques, occupent généralement un bon tiers de l'écran et utilisent des sorts impressionnants. Square revient sur le devant de la scène après le génial Final Fantasy VIII et quelques déceptions en fin d'année 1998. On peut en être persuadé : Legend of Mana sera un des titres forts au Japon cet été. Une version européenne de ce jeu serait une vraie bénédiction !





Dreamcast



FRAME GRIDE

EDITEUR

FROM SOFTWARE

MACHINE

DREAMCAST

SORTIE AU JAPON

ÉTÉ 99

SORTIE EN EUROPE

NON COMMUNIQUEE

Après King's Field, From Software change de genre et s'inspire très librement de Gundam et du Moyen Age. Drôle de mix.



Il est possible d'effectuer de foudroyantes accélérations pour surprendre un adversaire.



Les Kishi sont pilotés par des pros et donneront du fil à retordre au joueur.



Frame Gride



Grâce aux propulseurs dorsaux, on peut s'élever dans les airs un court instant.

Frame Gride vous propose de piloter un robot de combats dans un univers d'Heroic Fantasy. Aux commandes de votre appareil, vous pourrez découvrir 4 scénarios différents. En début de partie, pas question de le choisir : la console le détermine pour vous après vous avoir posé quelques questions ! Une fois votre scénario assigné, vous n'avez

plus qu'à vous promener sur une carte en 2D, pour affronter vos adversaires. Ces derniers sont de 2 genres. La première catégorie dénommée Zako se compose en fait de petites frappes

que vous n'aurez aucune difficulté à rosser. La seconde, qui comprend les ennemis de classe Kishi, regroupe en fait l'équivalent des boss. Ils sont au nombre de 9. Contrairement aux Zako, les Kishi vous donneront du fil à retordre.

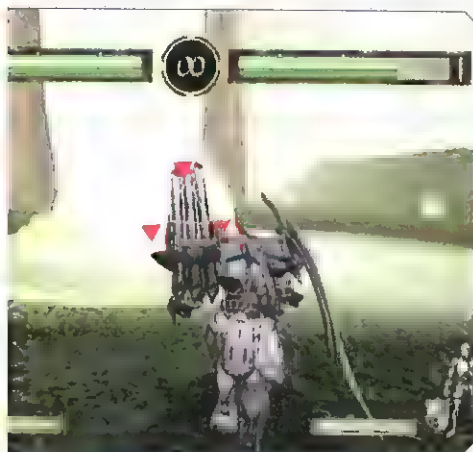
Votre robot dispose d'options que vous allez devoir régler au mieux, pour obtenir une machine de combats performante.

Une fois des Zako ou des Kishi vaincus, vous gagnerez des pièces que vous pourrez adapter à votre Mech pour le rendre plus puissant. Un classique même si, dans ce genre de jeu, il est indispen-

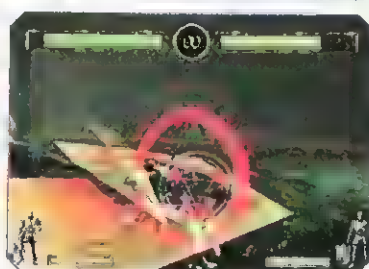
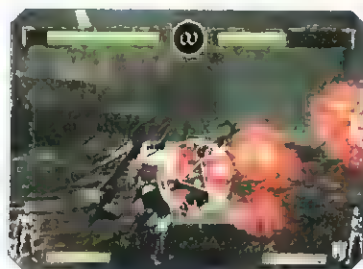
Gestion d'équipement au programme

sable de pouvoir customiser votre combattant mécanique. Une fois le mode story terminé, vous pourrez vous promener librement sur la carte pour combattre à loisir des ennemis et pour renforcer votre robot. Le but : obtenir le mech ultime, le Goldorak de la Dreamcast ! Je m'emballe un peu là. Une fois l'ultime robot assemblé, vous

pourrez l'enregistrer sur une Visual Memory et l'amener chez un pote pour y livrer des duels infernaux. Proposant une action trépidante à la Virtual On et un design vraiment original, Frame Gride risque d'en surprendre plus d'un. Avec en parallèle Gundam, la Dreamcast semble accueillir tous les robots géants du monde.



En plus du combat à l'épée au corps à corps, le robot possède aussi des armes à distance.



L'épée permet de balayer les adversaires un peu trop collants.

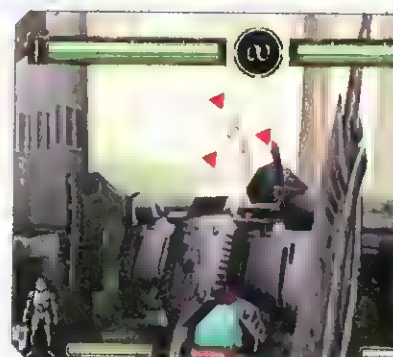


Le garage à robots

Avant de se déplacer sur la carte, le joueur aura accès à un « garage » dans lequel il pourra modifier son robot avec les pièces récupérées sur les Zaku ou les Kishi vaincus. Il sera donc possible de modifier les accessoires, la puissance et même la couleur de son robot.

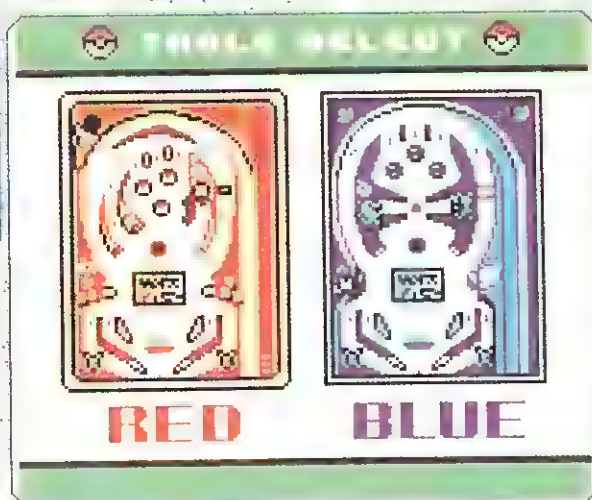


L'ennemi qui s'enfuit à gauche est repéré par le radar.



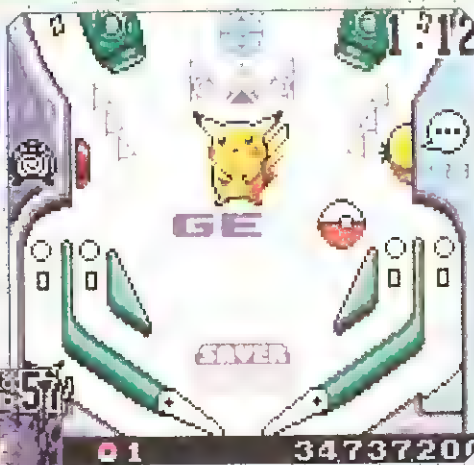
Nintendo exploite autant que possible sa populaire licence de Pokemon. Cette fois, les Pikachu se retrouvent dans un flipper.

Le joueur peut choisir entre le flipper rouge et le flipper bleu.



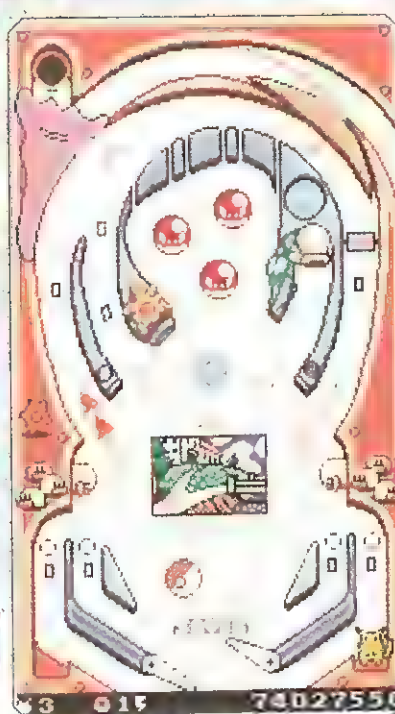
Il faudra taper à de nombreux endroits, pour découvrir les niveaux bonus.

L'un des nombreux stages bonus prend les Gos et les Genga, Pokemon fantômes, comme thème.



HI-SCORE	RED
1. MIN	00000000
2. CRE	40000000
3. GAM	000000
4. HAL	20000000
5. JUP	10000000
RED	HI-SCORE

Il est possible d'imprimer ses scores grâce à la Pocket Printer.



POKEMON PINBALL

EDITEUR
MACHINE
SORTIE AU JAPON
SORTIE EN EUROPE

NINTENDO / GAME FREAK
GAME BOY COULEUR
FIN AVRIL
OULAH



Pokemon Pinball

Pokemon Pinball ou comment rentabiliser à fond une licence et se faire de l'argent. En leur temps, Sonic et les Power Rangers (j'ai écrit « Power Rangers », je dois vite me purifier !) s'étaient aussi essayés aux joies du flipper. Cette fois, ce sont donc les personnages de Pokemon qui vont passer sur le billard... électronique, bien sûr. Reprenant fidèlement l'univers Pokemon,

Cartouche vibrante

Pokemon Pinball vous propose de jouer sur deux tables différentes. Chacun de ces deux écrans vous propose des options différentes et vous invite à capturer des Pokemon. Pour cela, alors qu'ils passent sur la table, il faudra les viser avec la bille. Tout un programme. Il ne faudra pourtant pas oublier que la bille ne doit pas filer entre les flips.

C'est bien beau de chasser du Pokemon mais bon...

L'innovation majeure de ce titre, car il y en a une, c'est bien évidemment la fonction vibration de la cartouche. La cartouche Game Boy Color fonctionne comme un Rumble Pack ! Et vu le poids d'une Game Boy, autant dire que le jeu secoue suffisamment pour donner le change au joueur exigeant. Votre Game Boy va

prendre vie grâce aux Pokemon. On aura tout vu. Cela dit, pour les fans absolus, sachez aussi qu'outre un flipper, le jeu proposera un très grand nombre d'écrans-bonus reprenant pour chacun d'eux le thème d'un Pocket Monster différent. Ce titre, qui sera certainement disponible au Japon lorsque vous lirez ces lignes, n'est pas encore prévu en Europe. Patience.

qualifier Nintendo qui, faute de nous submerger de titres, propose des jeux



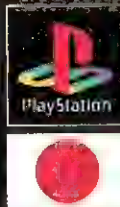
Pokemon Stadium 2

Avec Pokémon Stadium 2, Nintendo risque une fois de plus de susciter l'engouement des jeunes Japonais et de booster ainsi les chiffres de vente, comme il sait si bien le faire. Pokémon Stadium 2 devrait donc, à la manière du premier volet testé dans notre numéro de septembre dernier, recevoir un accueil enthousiaste de la part du public... japonais. Nous vous rappelons brièvement le principe de Pokémon sur Game Boy : il s'agit d'un RPG dans lequel le joueur ne combat pas lui-même mais utilise des monstres qu'il a auparavant capturés. On prend ensuite la cartouche Game Boy qu'on place sur celle de la N64 (Pokémon Stadium) dans un emplacement spécifique. La première version de Pokémon Stadium, qui s'était raisonnablement bien vendue, a cepen-

dant déçu beaucoup de fans, car sur les 151 monstres existants sur Game Boy, seuls 41 étaient sélectionnables une fois arrivés sur N64. L'erreur est donc réparée avec cette cartouche de 256 Megas qui propose aux joueurs de faire s'affronter, sur N64, les monstres acquis sur Game Boy grâce à un adaptateur GB-N64 vendu avec le jeu. Au niveau des options supplémentaires, le soft proposera 9 mini-jeux mettant en scène divers Pokémon, et le menu de copie GB-N64 sera désormais beaucoup plus simple. Pokémon GB étant prévu pour sortir en France en septembre, on peut décemment espérer Pokémon Stadium 2 pour Noël, comme laissé entendre au salon du jouet en janvier dernier. Allez, on y croit. Après tout, il n'y a pas que le Japon dans la vie, Monsieur Nintendo.

Pika, pika,
pika !



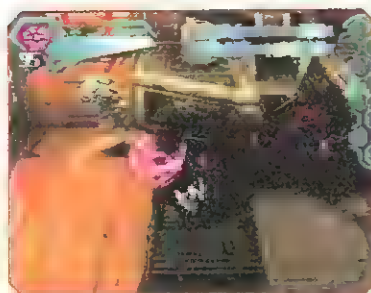
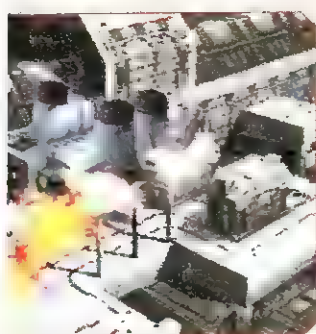


SILENT Bomber

EDITEUR... BANDAI
MACHINE... PLAYSTATION
SORTIE AU JAPON... SEPTEMBRE 99
SORTIE EN EUROPE... NON COMMUNIQUÉE

Bandai s'investit sur PlayStation

Silent Bomber est un titre qui pourra en surprendre plus d'un, aussi bien dans le fond que dans la forme.



Le jeu Silent Bomber est un jeu d'action et de stratégie.



Le jeu Silent Bomber est un jeu d'action et de stratégie.

Silent Bomber



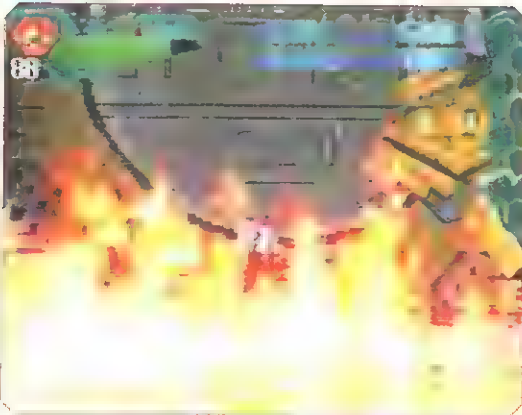
La console PlayStation 2 gère un grand nombre d'effets visuels complexes.



Silent Bomber est un jeu qui manifestement a été très inspiré par Metal Gear Solid. Ce n'est d'ailleurs pas un mal, quand on voit le résultat ! L'action prend place dans le futur, où des planètes très évoluées asservissent d'autres astres moins belliqueux. Belle mentalité... L'une de ces planètes est menacée par un gigantesque vaisseau spatial de 200 kilomètres de long, le Dante. Ce colossal Dante possède une puissance de feu suffisante pour détruire instantanément n'importe quelle planète et permettre, à ses propriétaires, de tenir en respect bon nombre de systèmes solaires. C'est donc pour mettre fin à cette suprématie que l'armée de Hornet a entraîné et envoyé Jutah, un « Silent Bomber », sur le Dante afin de le saboter de l'intérieur. Pour mener à bien sa mission, Jutah possède l'équipement standard des Silent Bombers, à savoir un générateur d'explosifs et des bottes lui permettant de courir à une vitesse hallucinante. Largué au cœur du vaisseau,

Jutah est seul contre tous. Un classique. Du moins au départ, car, par la suite et à la manière de Metal Gear, des personnages secondaires feront leur apparition pour déclencher divers coups de théâtre. Découpé en secteurs, le vaisseau est véritablement gigantesque. Pour le traverser, le joueur devra, à chaque fois, réaliser des objectifs bien précis. Les armes de base de Jutah sont, bien entendu, de petites bombes qu'il dépose avant de les déclencher ou qu'il lance sur l'ennemi après l'avoir locké. En cours de jeu, il trouvera de nouvelles armes, comme le napalm liquide ou les grenades auto-guidées, qui lui permettront de remplir plus facilement sa mission. Bien avancé, le titre est déjà techniquement impressionnant, avec beaucoup d'effets et d'explosions, dans un décor vaste et détaillé, tout en 3D. Les qualités techniques suffiront-elles à faire la différence ? Peut-être un futur hit, dont le seul défaut est de sortir relativement tard.

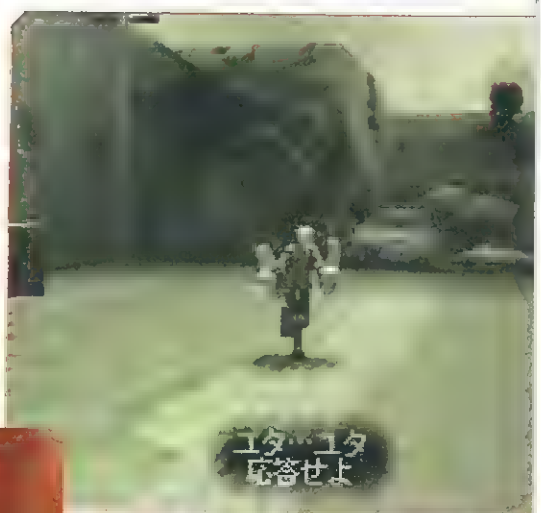
Action et scénarisation



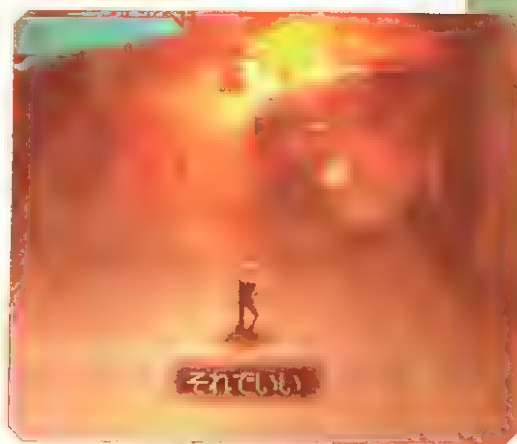
Le napalm japonais est une arme efficace mais peu précise.



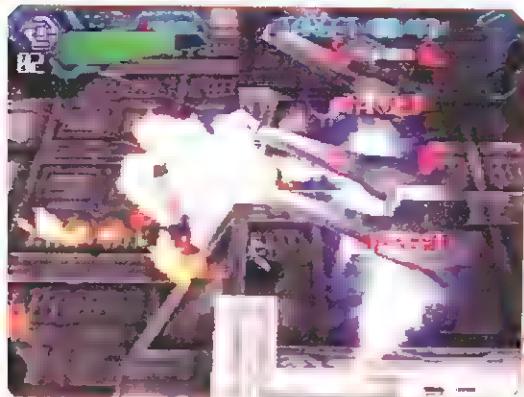
Le style de certains ennemis est impressionnant.



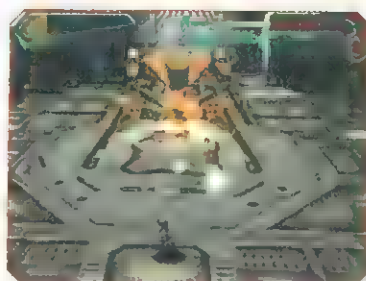
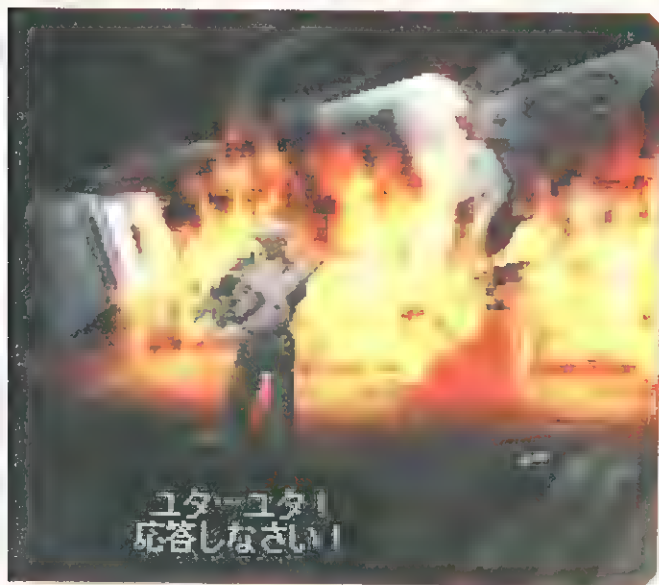
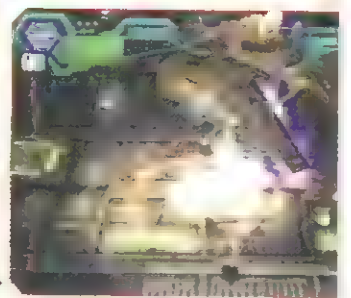
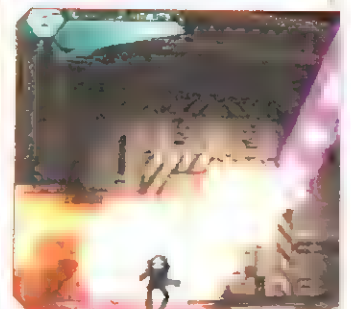
Repère, qu'un est menacé par les robots de défense.



Une fois tous les objectifs d'un niveau détruits, on passe au suivant.



Vos cibles sont précisément marquées par le symbole « target », afin de ne pas rater.



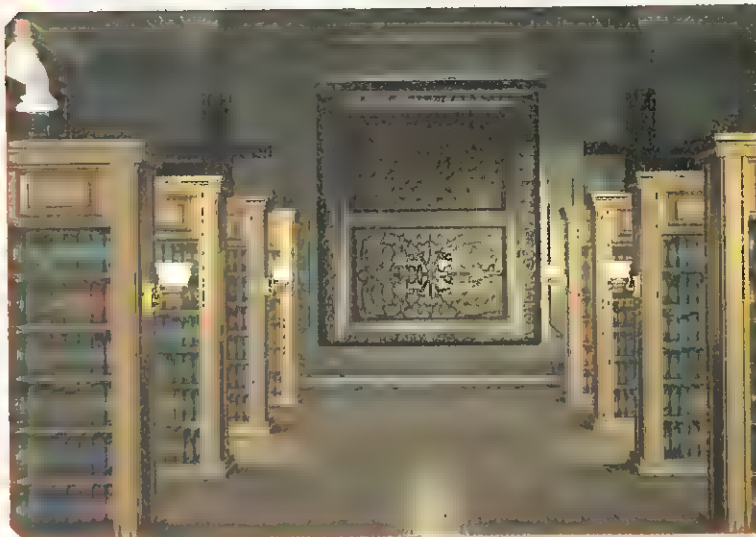
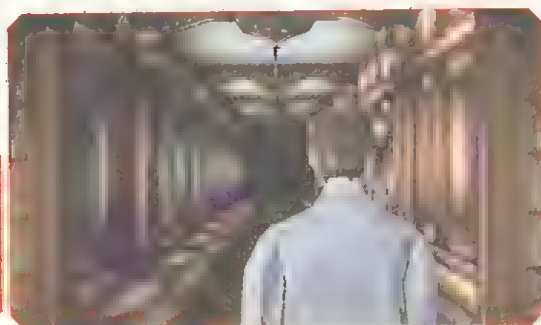


ECHO NIGHT 2

EDITEUR FROM SOFTWARE
MACHINE PLAYSTATION
SORTIE AU JAPON ETE 99
SORTIE EN EUROPE NON COMMUNIQUEE

Après la saga des King's Field, From Software s'essaie aussi au jeu d'ambiance. Un genre initié par Konami et Silent Hill.

Votre personnage est généralement vu de dos, ce qui facilite les déplacements.



Echo Night 2



Ce petit chien tient dans sa gueule une clef qui vous fait manifester un détail.



Une jolie fille malheureusement un peu trop transparente pour être honnête.



Ambiance botanique dans la serre.

Cristina Collins est une très jolie femme qui a la grande chance d'être votre fiancée. Pourtant, cette créature de rêve, qui semblait parfaite, possède un seul petit défaut (toutes les

mêmes, comme dirait Chris) : elle a disparu sans laisser d'adresse. Après avoir fait appel en vain aux policiers, vous décidez de vous rendre à la bibliothèque où elle a été aperçue pour la dernière fois. Là, vous trouvez votre premier indice : une photo de Christina entourée de deux femmes. En arrière plan, sur ce cliché : le manoir de

Clancy, haut lieu de l'épouvante. L'aventure commence alors pour vous ! A la manière d'un thriller, Echo Night 2 vous emmène dans ce lugubre manoir d'où il faudra sortir Christina (elle ne peut pas se débrouiller seule...). Une fois dans la maison hantée, il vous sera possible de croiser des esprits et de discuter avec eux. Ils ont chacun une personnalité propre avec laquelle il faudra compter pour agir. Echo Night 2 est un jeu d'ambiance dans lequel le joueur ne prend en fait quasiment aucun risque. Il sera, dans le pire des

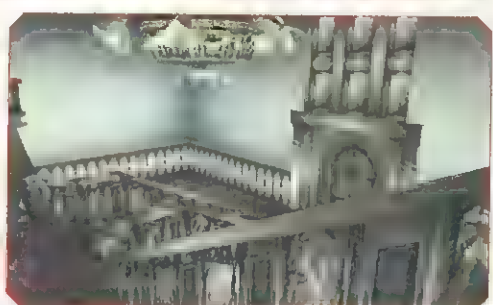
On meurt... de peur

cas, bloqué par des esprits hostiles qui ne le laisseront passer qu'à condition qu'il résolve une énigme. Au fur et à mesure que le temps passe, les pièces évoluent, se transforment ou laissent la place à de nouveaux endroits. Le jeu se déroule en temps réel et, selon l'heure à laquelle vous jouerez, le manoir aura une allure particulière. Cette interaction avec le facteur temps aura, selon les pro-

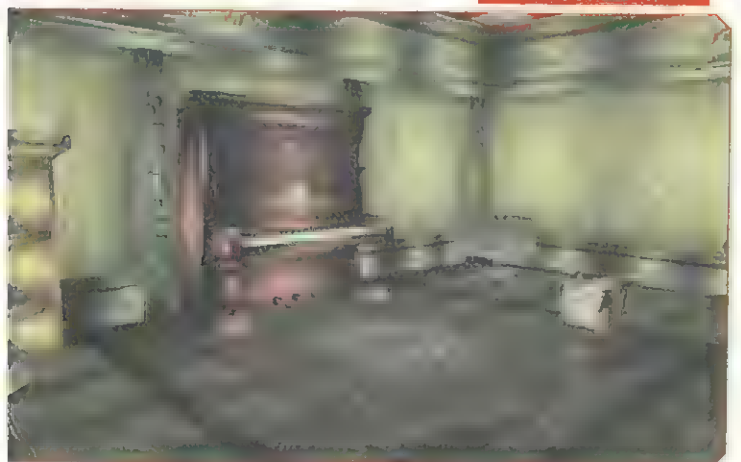
grammeurs, une grande influence sur le déroulement du scénario et devrait proposer un genre inédit, à savoir le jeu d'aventure en temps réel. Avec des spécialistes du gothique comme From Software (King's Field sur la PlayStation), on peut s'attendre à un excellent produit d'aventure/ambiance. Il y a toutefois peu de chances pour que le produit arrive un jour en Europe.



Une page du manoir est des plus impressionnantes.



Un grand classique des maisons hantées et des énigmes : le piano.



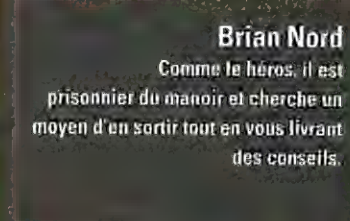
Flash

Vos amis les morts et les vivants



Norma Priss

Une petite âme perdue qui joue du piano.



Brian Nord

Comme le héros, il est prisonnier du manoir et cherche un moyen d'en sortir tout en vous livrant des conseils.



La femme rousse

Nom et origine inconnus pour ce personnage mystérieux qui apparaît de temps en temps pour vous mettre en garde et vous donner des indices.



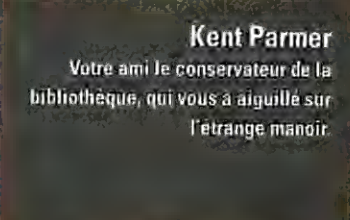
Elliott Clancy

Un petit garçon transformé en spectre. Selon lui, il y a des choses très importantes dans une certaine armoire.



Christina Collins

Votre fiancée disparue



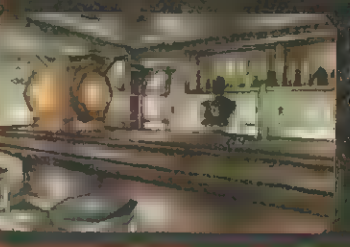
Kent Parmer

Votre ami le conservateur de la bibliothèque, qui vous a aiguillé sur l'étrange manoir.

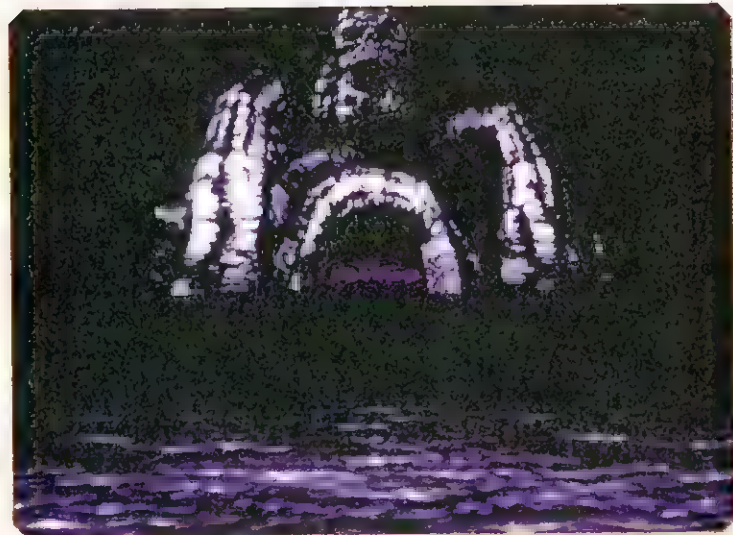


Mark Bizel

Un spectre qui était barman de son vivant. Il est un peu le maître d'hôtel de cette demeure.



En attendant une hypothétique adaptation de Spike Out sur Dreamcast, les fans de « bourre-pif » pourront laisser libre court à leurs instincts de cogneurs en jouant à la suite de Dynamite. Ça va chauffer !

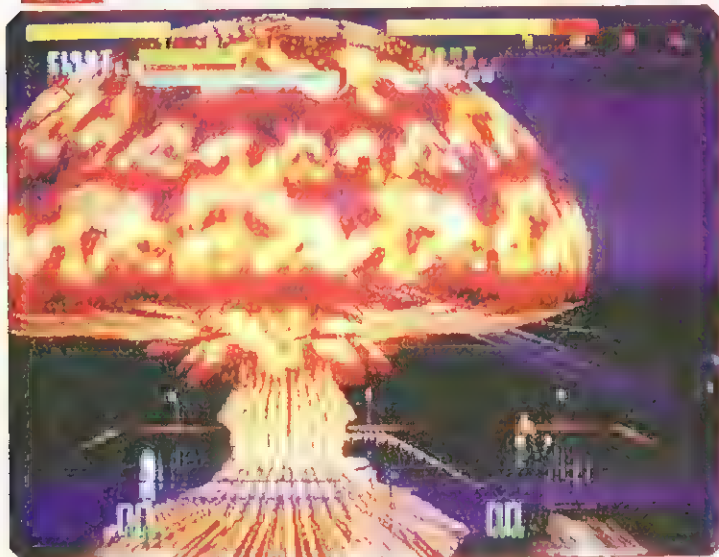


3 missions divisées en 4 stages. La durée de vie sera-t-elle à la hauteur ? Mystère...

Dynamite Dekka 2

Evidemment, il n'y a pas de simulation.

La borne de Dynamite Dekka 2 est sortie au Japon depuis maintenant plus d'un an et sa réédition date quand même un peu.



Souvenez-vous, il y a un peu plus de deux ans, en mars 1997 pour être exact, Sega adaptait Dynamite Dekka (Die Hard Arcade) sur Saturn. A l'époque, tous les fans de la borne d'arcade s'étaient précipités dans les magasins spécialisés pour acheter la référence ultime d'un genre aujourd'hui tombé en désuétude. Ah - gros soupir de nostalgie - je ne pourrai jamais oublier ce moment. Je me revois, assis en tailleur devant mon écran, les yeux écarquillés, les mains tremblantes d'excitation, mes petits doigts agiles tapotant frénétiquement sur les touches du pad pour casser du bad guy à grand coup de bombe aérosol ou de club de golf. Le pied ! Et 20 minutes plus tard, plus rien, the end. Je venais de finir le jeu, comme ça, les doigts dans le nez ! Aaargh ! Vingt minutes, 1 200 secondes, 350 balles. Le rêve (la conversion était parfaite) se transformait subitement en cauchemar. Tout ça à cause d'un niveau de difficulté trop faible et de ce satané petit jeu du sous-marin qui permettait de gagner 10 crédits (hein,

T.S.R.) ! Enfin, tout ça pour dire que la suite, Dynamite Dekka 2, est prévue sur la 128 bits de Sega et qu'on souhaite tous ici que la durée de vie ne soit pas équivalente à celle d'un sandwich grec ! D'un point de vue scénaristique, ne vous attendez pas à un miracle, n'oublions pas qu'il s'agit d'un beat'em all ! Dans le premier volet, des terroristes prenaient d'assaut un gratte-ciel et retenaient en otage la fille du président des Etats-Unis. Le jeu s'inspirait ouvertement du Piège de Cristal, le célèbre film de John McTierman. Dans ce second opus, les mêmes terroristes s'en prennent à nouveau à la pauvre fille du président qui vient tout juste de finir une psychothérapie. Mais, cette fois, l'action se situe à bord d'un paquebot luxueux, en plein milieu de l'océan ! Vous saisissez la nuance ? Les cinéphilos avertis penseront immédiatement à Speed 2 ou encore (gloups) à Piège en Haute Mer ! Pour faire le ménage, les services secrets américains ont bien sûr décidé de faire appel à trois agents spéciaux rompus aux arts martiaux.

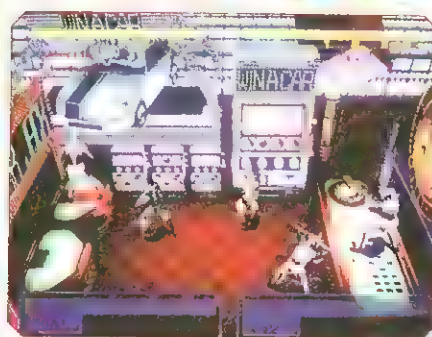
La croisière s'amuse

On retrouve le héros de Dynamique Deka, Bruno Delinger plus connu sous le nom de Mr Dynamite (!), plus deux petits nouveaux : Jeane Ivy, une charmante demoiselle et un clone de Dennis Rodman, Eddie Brown. Ces trois personnages disposent de techniques totalement distinctes (combos, projections et supers), ce qui n'était pas le cas dans le premier volet. Jeane est une spécialiste en aikido, Bruno, son truc, c'est plutôt les baffes à la Bud Spencer, enfin, Eddy pratique le muay thai et se sert accessoirement de deux poignards ! Un peu de finesse dans un monde de brutes ! Concernant l'atmosphère de cette suite, AM 1 a choisi de jouer la carte de l'auto-dérision et de la parodie. Par exemple, en plus des armes classiques (flingues, couteaux, grenades, lance-roquettes), vous pourrez donner des coups de poissons morts ou encore balancer des chiche-kebabs à la figure de vos adversaires ! Les boss sont dans le même ton : cuistot géant, guerrier Zulu, clone de Mr T... bienvenue dans le sur-

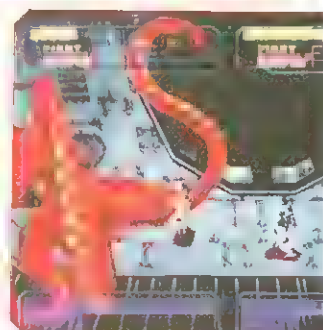
réalisme made in Japan. Il paraît que les développeurs sont des fans des comics U.S. des seventies... hum. Le système de bonus quant à lui a légèrement évolué. La collecte de certains power up permettra en effet de déclencher des « extra fighting abilities » particulièrement dévastatrices pendant un temps limité. Enfin, un peu à la manière de HOTD2, Dynamite Deka 2 proposera plusieurs embranchements et des cut-scenes dynamiques. Un moyen de briser la monotonie inhérente

Un buddy game parodique

au genre. Maintenant, il ne reste plus qu'à espérer que cette conversion Dreamcast soit en tout point fidèle à l'original et, pourquoi pas, la transcende. La borne d'arcade étant basée sur une carte modèle 2, ça ne devrait logiquement pas trop poser de problème à AM 1. Dernière chose, si vous souhaitez avoir un avant-goût du gameplay, sachez que DD2 vient tout juste d'arriver dans les salles d'arcade parisiennes. Ça mérite bien une petite pièce ou deux, non ?



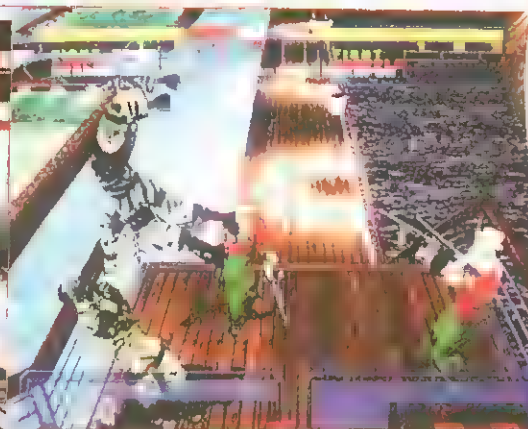
Des graphismes très au-dessus des standards arcade actuels.



Des boss kitch à souhait. Les développeurs d'AM 1 ont forcé sur le saké !

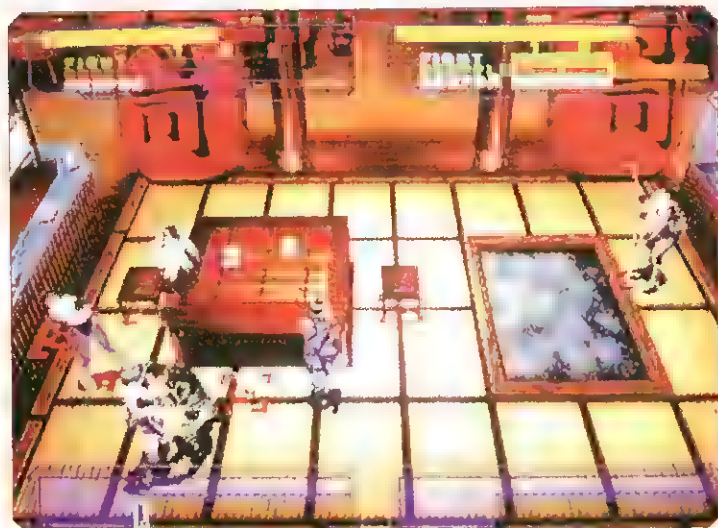


« ?! Il n'est pas frais mon poisson ?! »

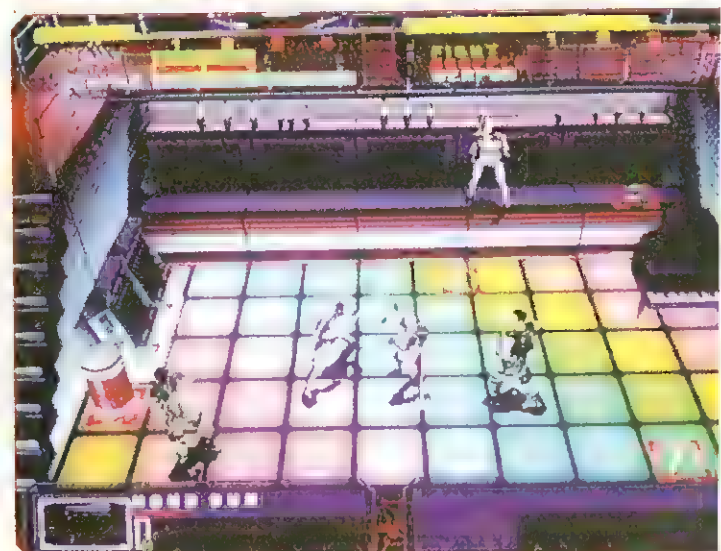


Des ennemis exotiques pour ce deuxième volet.





Plusieurs
embarcements
et 3 fins
possibles.



Vous pouvez utiliser le mobilier pour vous défendre. Classique.

Mac

Un trio de choc



BRUNO DELINGER



EDDIE BROWN

Bruno Delinger (43 ans) est le héros du premier Dynamite Deka. Surnommé Mr Dynamite par ses collègues de la SFPD Force, Bruno a été promu inspecteur de police. Super ! Une promotion de rêve qui lui vaudra, le jour de sa retraite, une magnifique montre en plaqué or et une prime trimestrielle de 50 dollars ! Le gouvernement américain est décidément trop généreux.

Jeane Ivy : une gonzesse dans l'armée, on n'a jamais vu ça. Ah, si, dans GI Jane, le navet de Ridley Scott, mais bon, c'était un film. Plutôt que de donner naissance à un enfant (27 ans, c'est le bon âge), Jeane a préféré rejoindre les Navy Seals, les meilleurs, la crème de la crème, histoire de prouver qu'elle est un homme, un vrai... heu ? C'est aussi une experte en aikido.

Eddie Brown : avant d'intégrer les Navy Seals, les meilleurs, la crème de la crème (!), Eddy a d'abord fait parler de lui, la halle à la main. Non en fracassant des Pumpkin's head dans des fêtes foraines mais tout simplement en jouant au base-ball dans une école de fils à papa. L'histoire ne nous dit pas comment Eddy le brun est devenu capitaine à 21 ans. J'veux pas dire mais, entre le base-ball et les Navy Seals, il y a quand même un gouffre. Encore un exemple de réussite sociale.



JEANE IVY

Venez découvrir GAMES' SHOP Temple du Jeu

95 SURVILLIERS
Gam'On

C.C. de Colombier - 95470 Survilliers
Tél. : 01 34 68 22 15

94 SAINT MAUR
Games' Shop

au pont de Creteil - 94108 Saint Maur
Tél. : 01 48 86 27 59

91 LONGJUMEAU
Games' Shop

rue du Pdt Mitterrand - 91160 Longjumeau
Tél. : 01 69 79 01 31

91 JUVISY SUR ORGE
Games' Shop

Grande Rue - 91260 Juvisy sur Orge
Tél. : 01 69 45 66 83

78 RAMBOUILLET
Game FX

à 6 rue Charles - 78120 Rambouillet
Tél. : 01 30 88 69 76

77 FONTAINEBLEAU
Game Time

rue de la cloche - 77300 Fontainebleau
Tél. : 01 60 71 91 14

75 PARIS
World Games

204 rue de Charenton - 75012 Paris
Tél. : 01 46 28 28 18

75 PARIS
Game Fan

44 rue de Malte - 75011 Paris
Tél. : 01 43 55 04 50

62 BETHUNE
Games' Shop

22 rue Saint Priy - 62400 Bethune
Tél. : 03 21 56 18 45

45 MONTARGIS
Games' Shop

rue Jean Jaures - 45200 Montargis
Tél. : 02 38 98 12 33

Rejoignez
notre réseau
de revendeurs

803 32 66 27

PARTEZ GAGNANT AVEC GAMES' SHOP

Achetez
tous les jeux
CASH



315F

RIDGE RACER 4

Game Booster
kit PSX

99F



PC

Battle of Britain	345
Global Domination	295
Heaven Gear 2	315
Live Wire	195
Official Formula One	
Racing 98	295
Quest for Glory 5	295
Red Guard	315
Revenant	295
Toca 2	295
Viper Racing	295



PLAYSTATION

Castrol Honda Super Bike	335
Driver	335
Diver's Dream	325
Kensei Sacred Fi	325
Live Wire	275
Monkey Hero	385
Street Fighter col 2	325
The X-Files	335

PC

NINTENDU 64

Duke Nukem Zero Hour	395
Earth Worm Jim 3D	425
Milos Bowling	395
Quake 2	385
Roadster 98	415
Tonic Trouble	385
Yannic Noah 99	385

GAME-BOY COOL

Azur Dreams	255
BreakOut	185
Centipede	185
Frogger	185
International Track & Field	235
ISS	195
Holy Magic Century couleur	205
Spawn	235
World Rally	235

Boosters 16 F
Starters 55 F



5330F

PC MULTIMEDIA
K6 350 3D



335F

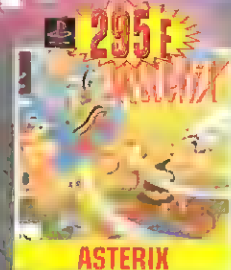
METAL GEAR SOLID



325F

285F

ABSOLUTE FOOTBALL



295F

ASTERIX



325F

MARVEL VS STREET FIGHTER



325F

STREET FIGHTER ALPHA 3



335F

TAI FU



325F

POY POY 2



335F

SOUL REAVER



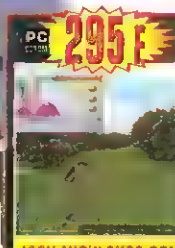
345F

VIGILANTE 8



395F

FLYING DRAGON



295F

JACK NICKLAUS GOLF



225F

LE SENS DU DEVOIR



365F

CASTIVANNA 3D



365F

315F

MONACO GP 2



365F

MICRO MACHINE 64 TURBO



285F

RESIDENT EVIL 2



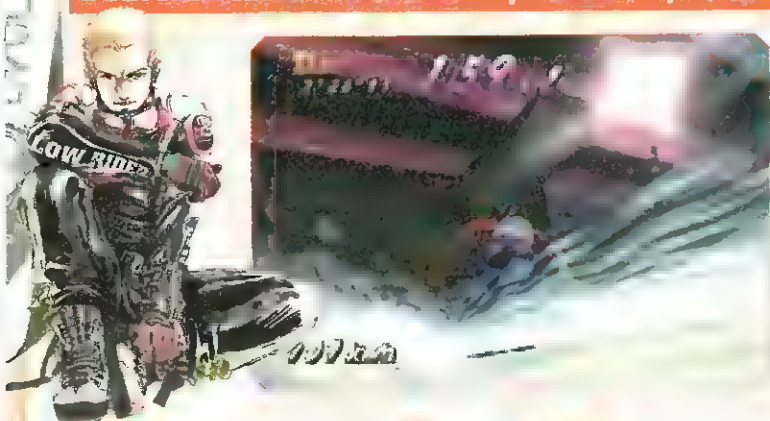
155F

GTA LONDON

Après son bébé le troisième volet

de Cool Boarders à 989 Studios, Uep Sytems rempile, mais cette fois sur Dreamcast. La série tant controversée

trouvera-t-elle enfin ses marques ? Suspense...



A peine de descente des blocs, vous pouvez déjà les moutons !

Cool Boarders DC



60 images par seconde, 100% de tous pour les joueurs, 100% de tous pour les joueurs, 100% de tous pour les joueurs.

Vous pensiez peut-être que Sony avait confié le troisième Cool Boarders à 989 Studios en raison de la qualité discutable des deux précédents volets ? Nan, vous êtes sur la mauvaise voie ! Les petits gars de Uep Systems avaient tout simplement envie de changer d'air, de s'oxygéner financièrement, si vous préférez. Du coup, ils sont allés voir ce qui se passait du côté de chez Sega et de la Dreamcast, ne pouvant plus se contenter apparemment des 32 bits de la PlayStation. Jusqu'à aujourd'hui, le studio nippon

avait témoigné d'une grande discrétion à l'égard de son produit. Sur le Net, comme d'hab', on spéculait gaiement sur 4,5 photos du jeu qui se battaient en duel et la vidéo présentée furtivement l'année dernière au Tokyo Game Show (le bonhomme de neige en train de rider, un grand moment) ! Mais, rassurons les fans de snowboard, l'horizon se dégage, les choses commencent tout doucement à se préciser. Il pleut des photos, les gars ! C'est

bô, la vie, moi je dis... Pas de surprise, cette version Dreamcast ne trahit pas les canons du genre. Vous retrouverez la plupart des modes de jeu des dernières simulations en date plus quelques originalités pas piquées des vers ! En effet, en plus du half pipe, des snow park, des épreuves de descente, de boarder cross, de big air (j'en perds haleine) Cool Boarders DC proposera des courses où il vous faudra jouer à saute-mouton, éviter des chutes de blocs de glace gigantesques ou encore grinder comme un voyou sur les toits des chalets ! Nouvelle

technologie oblige, vous ne ridez plus dans des couloirs de glace étriqués comme des rouleaux de sopalin. Le ton de ce quatrième volet est à la liberté et à l'espace. Eh oui, mōssieur, dorénavant tous les parcours se rejoignent, vous pourrez passer d'une piste à l'autre comme ça vous chante. C'est la montagne, quoi. Techniquement, évidemment, Uep Systems, nous promet le Pérou. Cool Boarders devrait, si tout se passe bien, tourner en

Surfer en état de liberté

60 images par seconde sans ralentissements parasites et offrir tout un tas d'effets spéciaux qui tuent la gueule : traces dans la peuf, giclée de neige, jeux de lumière, etc. Concernant le gameplay, les développeurs ont voulu faire un jeu plus réaliste. Les appuis, les attitudes, l'inertie et les modèles de glisse ont donc été entièrement retravaillés. Heureusement ! Sinon, d'un point de vue esthétique, Uep Systems a encore pas mal de travail sur la planche. La modélisation des riders, bien que détaillée, demeure encore un peu angu-

leuse, les jonctions de polygones sont apparentes et leur look Pantashop laisse franchement à désirer surtout lorsqu'on le compare à celui des snowboards de 1080° sur Nintendo 64. Le rendu des décors laisse, en revanche, augurer de bonnes choses pour l'avenir. Enfin, Cool Boarders DC proposera un mode multi-joueurs en écran splitté pour free-styler en couple et sera compatible avec le VGA Box. Une fois n'est pas coutume, on croise les doigts pour que les développeurs ne fassent pas une erreur de carres !



Des modèles
graphiques
réalistes
pour
une
version
très
bonne

Le temps se
gèle à l'arrêt
des pistes...



C'est mortant
mais
quand je
recommence
à skier, je
sais que je
vais être
Champion
Reeve...

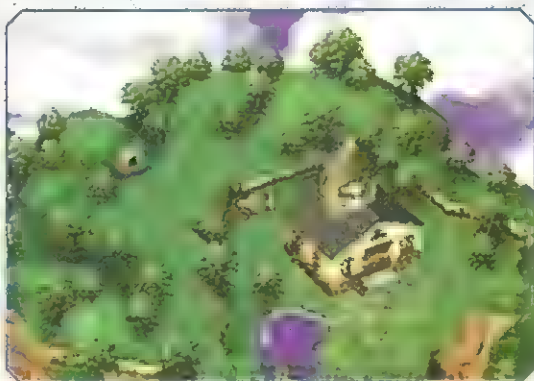


Un petit raccourci de 100m
ça fait toujours plaisir !



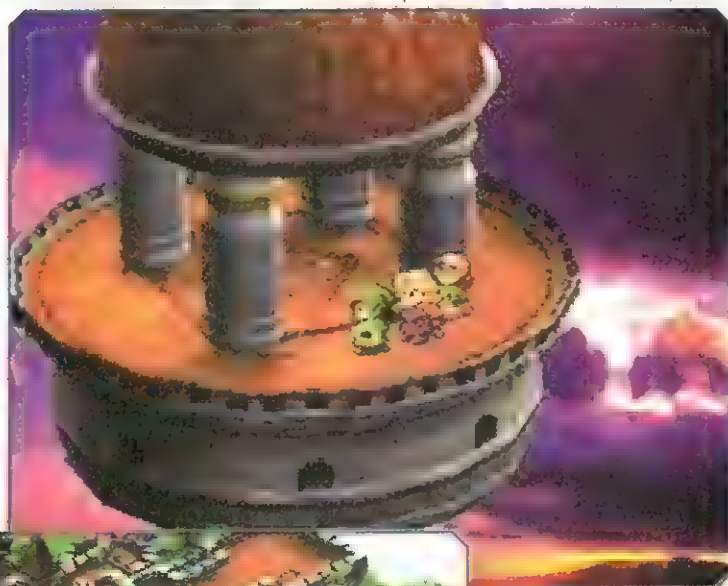
Voici donc le jeu le plus attendu de l'année 1999 par nos amis japonais. Dragon Quest, inconnu en France, est pourtant l'une des sagas les plus célèbres au Japon.

Les vues d'ensemble permettent de se repérer plus facilement.



On ressuscite toujours les pauvres aventuriers vaincus à l'église.

Dragon Quest VII



Ce temple aérien semble rempli de mystères.



Le château du roi est le passage obligé de tous les RPG.

Dragon Quest fut, en mai 1986, le premier RPG du monde sur console. Ayant connu un succès sans précédent, il devint une référence en la matière qui inspira bon nombre d'éditeurs. La série est aussi connue pour avoir toujours été illustrée par un très grand nom du manga, à savoir Akira Toriyama, auteur de Dragon Ball. Aujourd'hui encore, cet ancêtre qui compte tout de même 6 chapitres (4 sur NES et 2 sur Super Famicom) s'apprête à faire une entrée fracassante

sur PlayStation. Prévu pour cet été 99, Dragon Quest VII est le jeu le plus attendu de l'année par un grand nombre de Japonais. La principale révolution de ce titre vient de son changement de réalisation. Jeu en 2D à l'origine, Dragon Quest passe en 3D avec la PlayStation. Il est donc désormais possible de tourner à 360° autour de son groupe de personnages, ce qui facilite la visibilité

des lieux visités.

L'histoire du jeu, primordiale dans un RPG, est encore mystérieuse. Le héros principal, incarné par le joueur, est un jeune garçon de 16 ans environ habitant un village de pêcheurs. Son compagnon n'est autre que Kilfa Gran, le prince du château voisin, que la vie nobiliaire ennuit et qui rêve de devenir pêcheur et aventurier. Kilfa va donc très souvent fuguer du château, pour aller s'amuser avec son

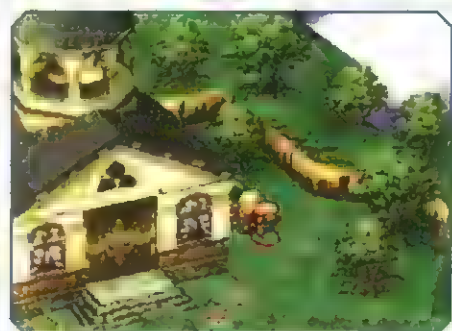
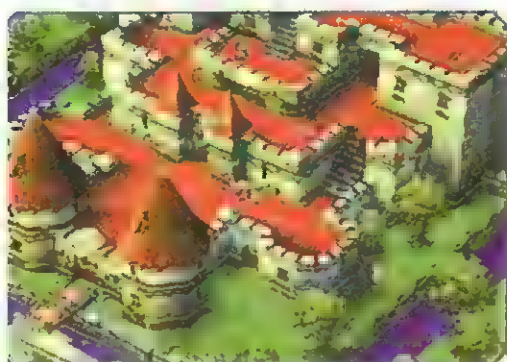
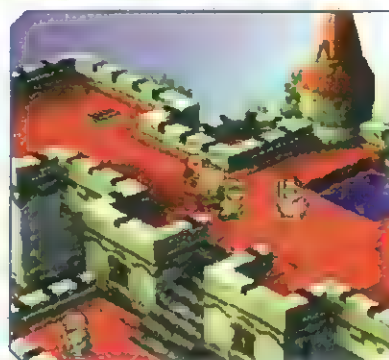
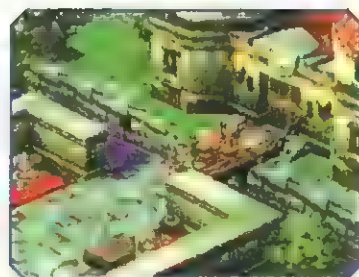
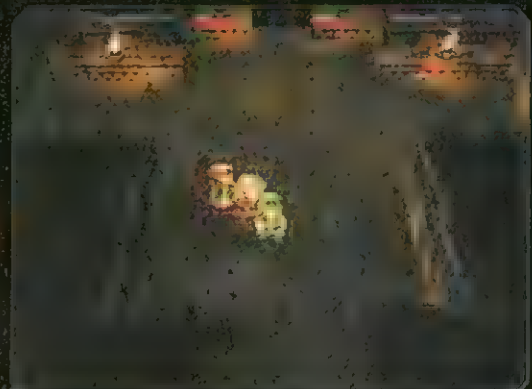
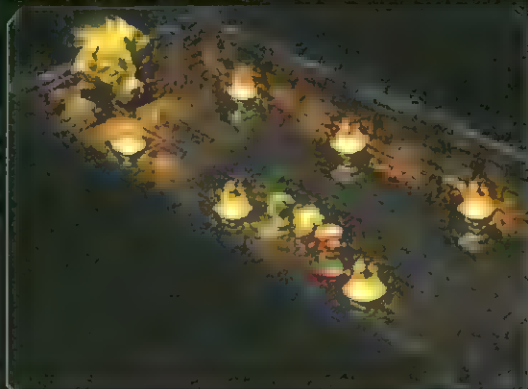
ami. Son père, le roi Barns, est un être sévère mais juste, qui sait faire face à

Il était une fois...

toutes les épreuves, sauf une : le caractère de son fils. Sur cette intrigue familiale pour le moins classique, l'aventure pourra prendre racine. Tenue secrète, la trame devrait, tout comme celle d'un Final Fantasy VII, nous réserver bien des surprises. Prévu pour sortir cet été, Dragon Quest VII promet une quête longue, passionnante et pleine de rebondissements.

Les donjons sans dragon

Malheureusement pour nous, le mode combat de Dragon Quest VII est toujours tenu au secret et aucune photo n'est encore dé-
 luvée par Enix. Complètement relati et repense à l'ins, le mode combat serait, selon le staff, un mélange réussi entre tradition et
 modernité, histoire de ne pas scandaliser les fans ni faire fuir les nouveaux venus. Les photos de lieux explorés sont elles, par
 contre, disponibles à foison.



Les décors sont enchanteurs.

LOGICIEL LAND
JEUX
VIDEO

Neuf et Occasion

NOUS RACHETONS CASH IMMEDIATEMENT

SANS OBLIGATION D'ACHAT

VOS JEUX ET CONSOLES

à des prix généralement au-dessus du marché

CAEN 14
 , rue de Bras
 face fnac
 02.31.50.10.30

SAINT-LO 50
 3, rue du Belle
 place du Marché
 02.33.55.79.22

LE HAVRE 76
 94-96, rue Victor-Hugo
 rue piétonne
 02.35.42.07.07

CHERBOURG 50
 19, rue Maréchal Foch
 place du Théâtre
 02.33.78.99.00

social : 30, rue de Bras, 14000 CAEN - INTERNET : www.infocéane.com/logiciel-land.htm.



**Demander
 notre catalogue
 + de 1.000 titre
 toutes consoles
 neufs
 et occasions
 et gagner
 des chèques
 cadeaux**

PROMOTION DU MOIS
 mémo 15 blocs PSX
55€



PLAYSTATION NEUF

ASTÉRIX	329.00
R4	349.00
DRIVER	349.00
MONACO GP2	349.00
LES RAZMOKETS	329.00
BUGS LIFE	349.00
ROLL CAGE	349.00
POPLIOUS	329.00
METAL GEAR SOLID	349.00
STREET SKATER	299.00
CIVILIZATION 2	349.00
RALLY CROSS 2	299.00
TAI FU	TEL.
WARZONE 2100	TEL.
GUY ROUX 99	TEL.
NEFF FOR SPEED 4	349.00

PLAYSTATION OCCASION

TOMB RAIDER 3	249.00
RESIDENT EVIL 2	199.00
CRASH BANDICOOT 3	279.00
ISS PRO 98	149.00
FIFA 98	129.00
MUSIC	249.00
L'EXODE D'ABE	249.00
WARCRAFT II	199.00
COOL BOARDERS 3	279.00
DUKE NUKEM II	249.00
CONSTRUCTOR	249.00
MONOPOLY	249.00
TEKKEN 3	249.00
BUSHIDO BLADE	169.00
KNOCKOUT KINGS 99	269.00
HEART OF DARKNESS	229.00

Prix uniquement valable en VPC

NINTENDO 64 NEUF

SOUTH PARK	4
BEEBLE MANIA	3
MARIO PARTY	3
FIFA 99	3
MONACO GP RACING	
YANNICK NOAH TENNIS	

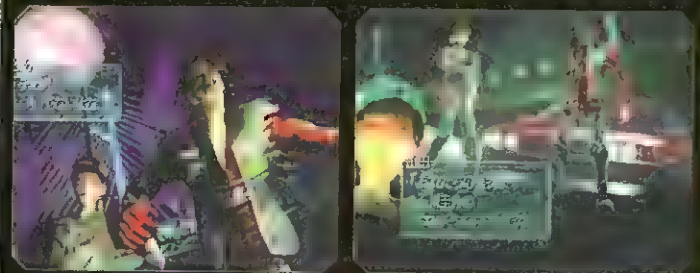
NINTENDO 64 OCCASION

ZELDA	2
BANJO ET KAZOOIE	2
WIPEOUT 64	2
GOLDEN EYE	2
F. ZERO	2
TJROCK 2	2
V-RALLY	2
WAVE RACE	1
DIDDY KONG RACING	2
TOP GEAR OVERDRIVE	2
GOEMON	2

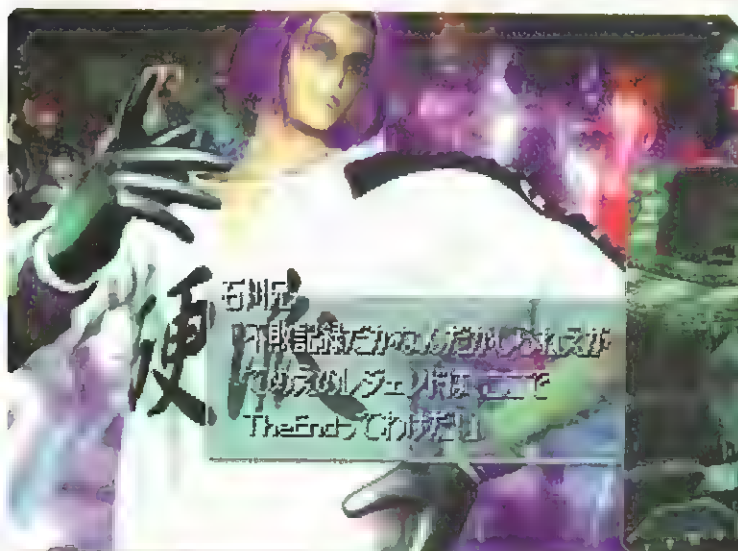
72

Mac Attack Customiser son bolide

Pour améliorer les performances de votre engin, vous n'allez certainement pas vous salir les mains. Comme vous avez une grâce et une classe sans égales, ce sera votre ami le bouffon-gentil-comique-bon à tout faire de mécano qui vous fera tout ça. Comme dans un bon film d'action des années 70, le joueur est super-beau et sûr de lui, alors que son sous-fitre, petit et trouillard, apporte un contrepoint comique à la situation.

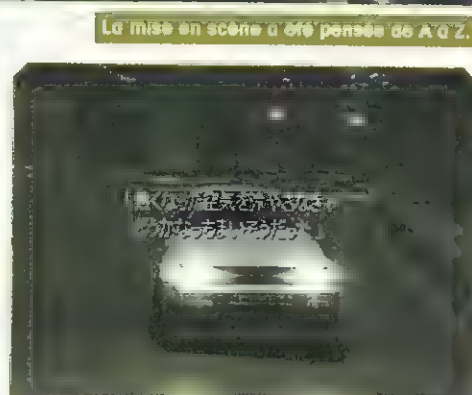
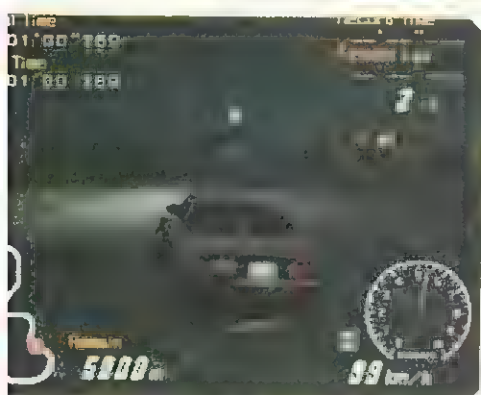
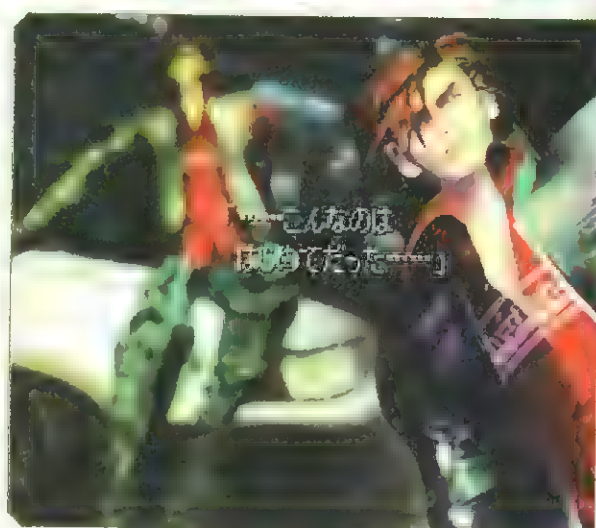


Le sous-fitre du côté est mignon et, en plus, elle a souvent des choses à vous dire.



Un rival plein de classe. Et avec des gants Mapa aux mains...

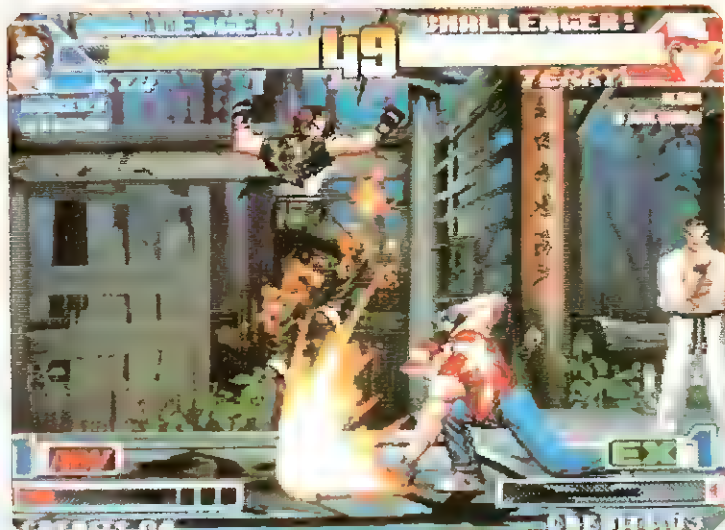
Au départ, votre caisse est assez minable. Mais si vous avez un bolide qui sourit target.



La mise en scène a été pensée de A à Z.

Un King of Fighters sur console nouvelle génération ? Génial ! On ne verra pas la différence avec les versions Néo Géo ?

Domage



Dreamcast



KING OF FIGHTERS DREAM MATCH 99

EDITEUR

MACHINE

SORTIE AU JAPON

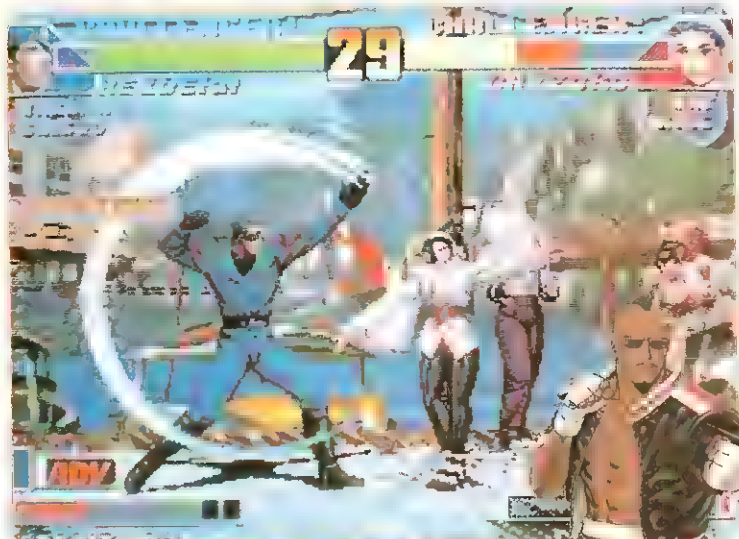
SORTIE EN EUROPE

SNK

DREAMCAST

JUIN 99

NON COMMUNIQUEE



King of Fighters Dream Match 99

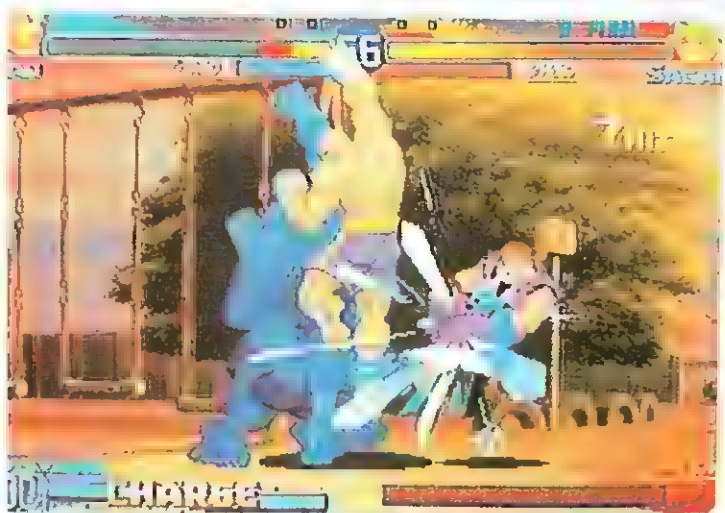
Une fois de plus, les meilleurs combattants de SNK remettent le couvert ! Infatigables ! Pour son premier titre sur la nouvelle console de Sega, SNK n'a pas hésité à directement créer une nouvelle version de son jeu le plus populaire, afin de satisfaire les foules. Toutefois, au rang des réelles innovations, pas de quoi s'enthousiasmer. Chez SNK, on aime faire dans le classique. Pas de fantaisie donc. Les personnages disponibles, au nombre de 38, ne sont pas les plus populaires de la saga. Les combattants de la cuvée 98 devraient cependant répondre présents. Classique mais toujours aussi efficace, le soft n'exploite que très moyennement les capacités de la machine. On devrait donc se retrouver face à une version très semblable à ce qui se fait sur Néo Géo.

Pour la première fois, il devrait être possible de connecter la Néo Géo Pocket (voir Joypad Achats pour le test de sa version couleur) et la Dreamcast. Il semblerait en effet que finir le jeu sur NGP débloque des options dans la version Dreamcast. Une façon très commerciale d'obliger le joueur, qui veut profiter à 100 % de sa version Dreamcast, à acheter la Néo Pocket.

Grand mais petit

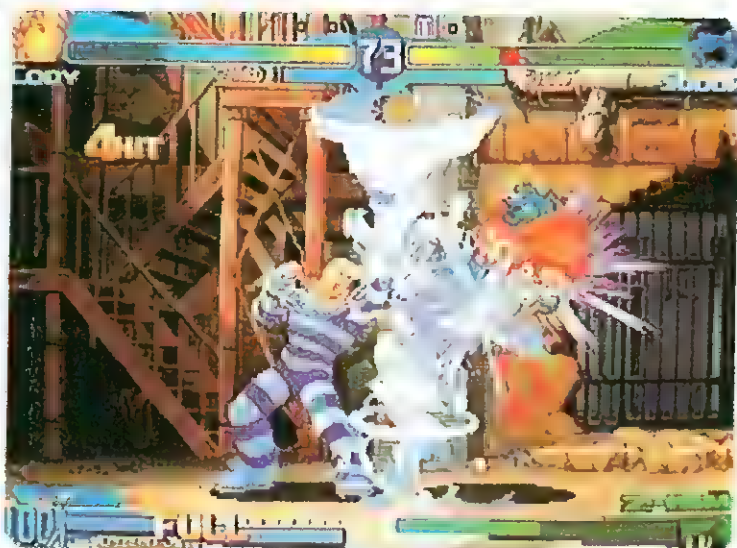
On peut ainsi imaginer que si le joueur ne possède pas la Néo Pocket, il ne pourra pas, par exemple, voir la vraie fin ni récupérer tous les personnages cachés. Ils ont le sens du business chez SNK. Remarque, on s'en serait douté : à exploiter aussi systématiquement toutes leurs sagas - on se croirait chez Capcom - les gars de SNK doivent avoir un grand sens du commerce. Mais, il ne faut tout de même pas confondre joueurs et pigeons.

Si vous n'êtes pas encore convaincu, la version

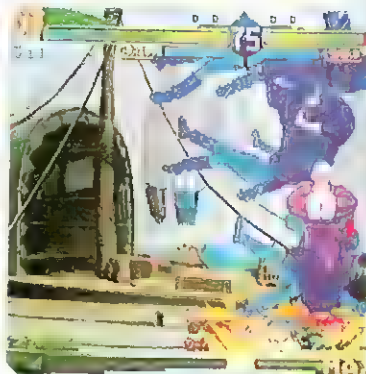
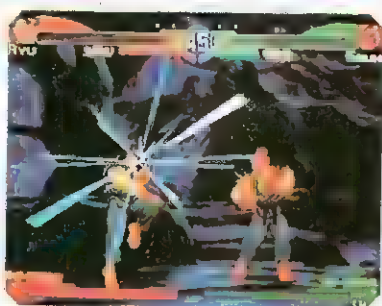


STREET FIGHTER ZERO 3

EDITEUR... CAPCOM
MACHINE... DREAMCAST
SORTIE AU JAPON... MAI 99
SORTIE EN EUROPE... NON COMMUNIQUEE



Street Fighter Zero 3



A lors que la rédaction enchaîne les parties de Street Zero 3 sur PlayStation, Capcom annonce une nouvelle version de son titre accrocheur pour la Dreamcast et, tenez-vous bien, pour la Saturn ! La version de cette dernière n'est pas très avancée et il semble que Capcom ne souhaite pas encore communiquer sur elle. Par contre, la version Dreamcast semble pratiquement terminée et l'annonce de sa sortie en mai prochain, bien que surprenante, reste très probable. D'entrée, les adeptes de la version PlayStation peuvent être rassurés : le jeu sur Dreamcast conservera les mêmes personnages supplémentaires. Une bonne nou-

velle pour commencer. On retrouvera donc les inédits Evil Ryu, Guile, T-Hawk, Dee-Jay et Fei-Long. Par contre, il n'est pas encore possible de savoir si le soft proposera un mode tournoi où l'on entraînera son propre personnage, à la manière du world tour sur PlayStation (voir le test dans ce numéro). On peut toutefois supposer que les atouts du jeu sur PlayStation ne disparaîtront pas ici. Ou alors, c'est le monde à l'envers ! Petite inquiétude cependant pour les fans : la croix directionnelle de la Dreamcast, quelque peu étrange à notre goût, nous permettra-t-elle toutes les fantaisies ? Un mystère qui sera élucidé dès réception du jeu, en mai prochain.

V-Isim, Z-Isim, et X-Isim



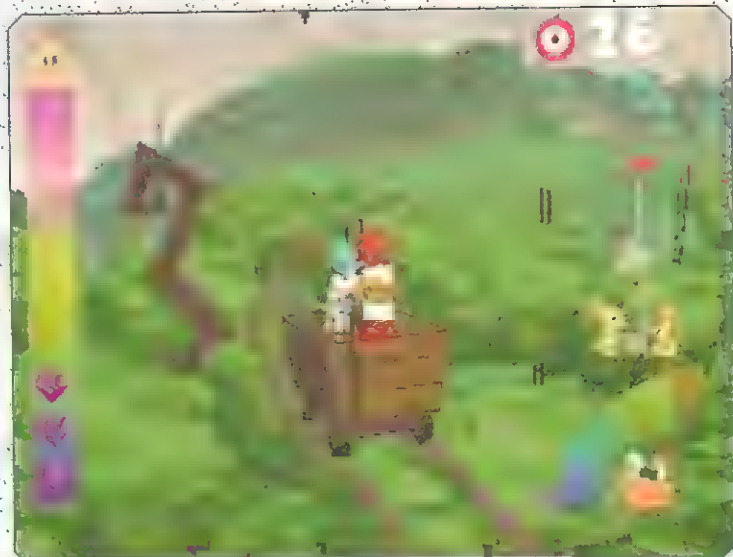
LOVE LOVE TRUCK

EDITEUR
MACHINE
SORTIE AU JAPON
SORTIE EN EUROPE

TYO
PLAYSTATION
ÉTÉ 99
NON COMMUNIQUÉE

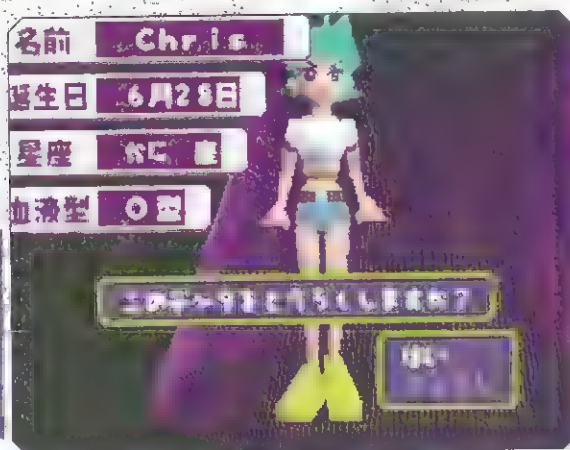
Vous vous demandez encore si la jeune fille ou le petit gars qui vous tourne autour depuis quelques temps est fait pour vous ?

Love Love Truck vous apporte la réponse.



Les décors en 3D sont assez simples, mais très profonds.

Love Love Truck



Ce sont votre
date de
naissance
et votre groupe
sanguin qui
définissent
votre
apparence.



Bien que
le jeu soit
un petit
budget, les
graphistes
ont tout
de même fait
quelques efforts.



Il faut vite pomper, sinon le taureau vous rattrapera.

Au Japon, la grande mode en ce moment consiste à trouver l'âme soeur et, pour cela, à s'aider d'accessoires électroniques ou de jeux. On connaissait déjà les machines d'arcade qui comparaient les pouls ou les rétines (ça, c'est fort !), et maintenant voici le jeu Love Love Truck pour PlayStation ! Dans ce soft, il s'agit de partager un moment intense avec l'élue(e) de son coeur. Une fois la personne en question dénichée, il ne vous reste plus qu'à l'installer devant la console et à jouer. Comme dans Magical Truck de Sega en arcade (présenté dans le numéro 84), vous êtes sur un chariot où il faut « pomper » en rythme pour

avancer. Après avoir entré noms, dates de naissance et groupes sanguins, les deux joueurs doivent donc être synchro pour avancer correctement.

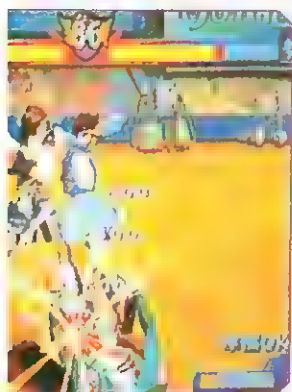
Toutefois, à chacun son rôle. La fille devra prévenir des dangers comme la chute d'un rocher ou

la présence d'une poutre sur la voie, et le gars devra essentiellement sauter pour attraper des fruits. A la fin

de la course, la console vous indique si vous êtes faits l'un pour l'autre. Et là, c'est du sérieux. D'après le jeu, Chris et moi n'avons aucune chance, ce qui m'arrange plutôt bien... Un jeu qui fera certainement fureur dans notre rubrique Zapping Japon.

Pomper en rythme...

Après un franc succès en 1998, Rival Schools vous invite à revenir sur les bancs de l'école... pour de nouveaux combats. Un classique.



Bien entendu, le jeu reste avant tout une suite de combats.

Le but du jeu d'aventure est toujours le même: passer une année scolaire en compagnie des héros du jeu.



Le nageur propulse son adversaire dans les airs grâce à un coup « à la crosse » ridicule mais efficace.



RIVAL SCHOOLS 2

EDITEUR.

CAPCOM

MACHINE.

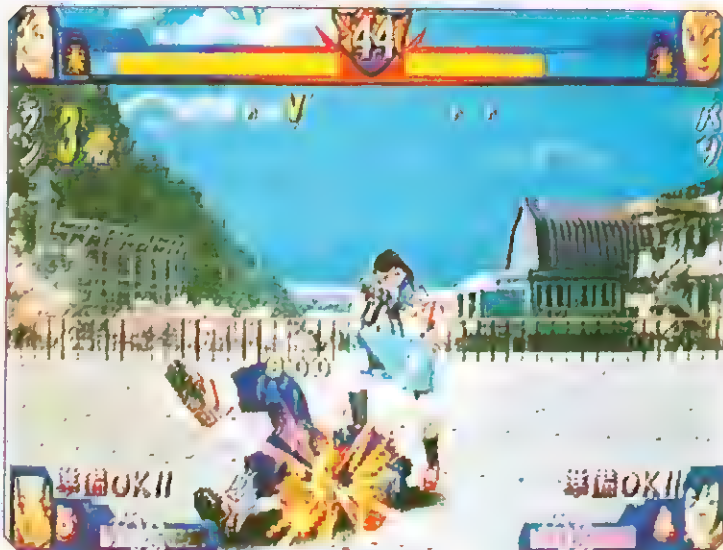
PLAYSTATION

SORTIE AU JAPON.

25 JUIN 99

SORTIE EN EUROPE.

NON COMMUNIQUEE



Rival Schools 2

Rival Schools étonnait. Jeu de combats violents et dynamiques, ce dernier était aussi accompagné, au Japon uniquement (la version européenne était tronquée !) d'un véritable jeu d'aventure. Il fallait 2 CD pour accueillir le soft, chaque disque se rapportant à un genre (aventure ou combat). Pour cette suite, Capcom, le roi du recyclage et de l'exploitation, s'est curieusement concentré sur la phase aventure. Alors Monsieur Capcom, ras le bol de la baston ? Il serait peut-être temps ! Dans ce Rival Schools, le joueur crée un personnage à son image et doit passer une année à l'école pour s'y faire des amis et apprendre des techniques de combats. Une fois cette année écoulée, on sauvegarde la partie, et il est ensuite possible d'utiliser le personnage au cours de joutes contre des persos créés par d'autres joueurs. Pour cela,

le jeu sera compatible avec la Pocket Station.

Ceux qui s'étaient essayés à la version japonaise du titre ne seront pas dépayés. Toutefois, 2 nouveaux personnages (Ran le reporter et Nagare le capitaine de l'équipe de natation) et 3 nouveaux jeux (mini-game) font leur apparition. Ces épreuves inédites comprennent une course

Epreuves à gogo !

dans un stade, un jeu de danse qui parodie Bust a Groove et des quiz sur le personnage. Il sera aussi possible

d'acheter des objets et de prendre rendez-vous avec la conseillère d'orientation pour se faire des amis. Pour se prendre au jeu, il faudra bien entendu avoir une vie minable, être délaissé de tous et pouvoir être capable de se dire que, si personne ne vous aime, vous avez tout plein d'amis dans votre console. Bref, rien de vraiment inquiétant.



EDITÉUR
MACHINE
SORTIE AU JAPON
SORTIE EN EUROPE

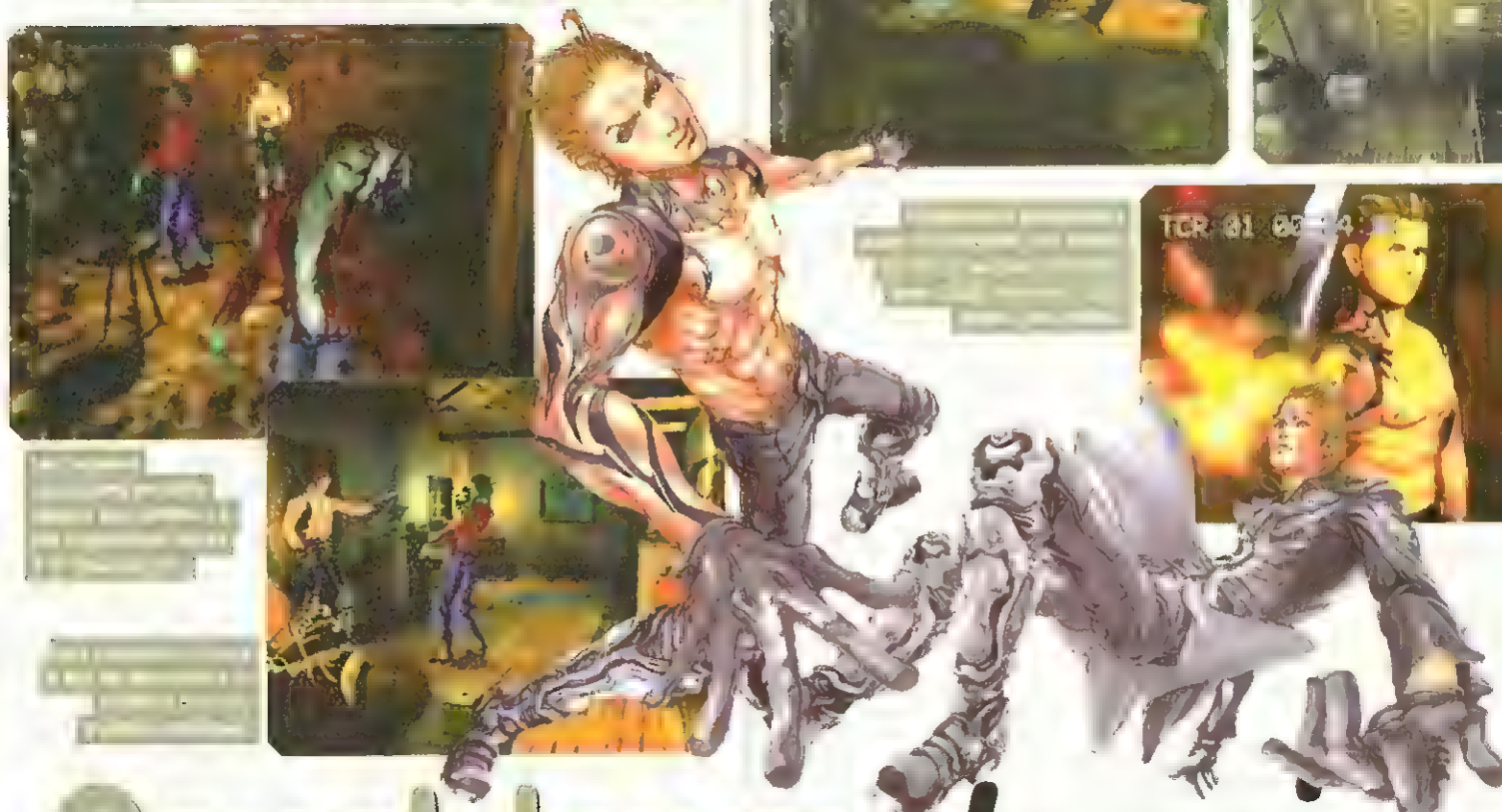
COUNTDOWN VAMPIRE

BANDAI
PLAYSTATION
NON COMMUNIQUÉE
NON COMMUNIQUÉE

Édité par Bandai mais produit par TQC

Countdown Vampire est l'un de ces jeux d'horreur/aventure qui profitent du succès de

Resident Evil et de ses proches



Countdown Vampire



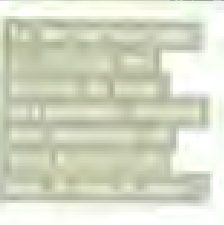
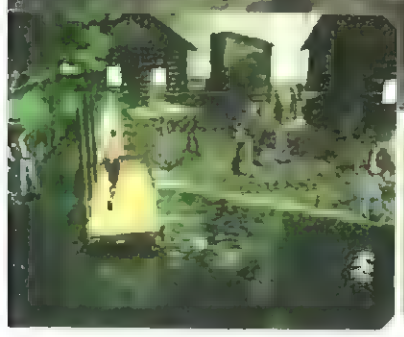
K eith Snyder est un flic. Pas un flic banal, mais un super flic très semblable à un super héros. Sa spécialité : les affaires sordides. Autant dire qu'il ne sera pas déçu avec les massacres de Silem (et non pas Salem), une sale affaire dans laquelle les victimes sont étonnamment nombreuses. Tout commence en 2001, dans un casino de la proche banlieue de Silem où les clients se sont transformés en zombis et en vampires, avant de s'entretuer. Pas banal. Après ce bain de sang général, difficile d'étouffer l'affaire. Elle sera donc prise en main par 3 braves gens, les 3 personnages

jouables du jeu. Le premier sera très logiquement notre ami Keith Snyder. Le second sera une jeune flic dénommée Jane. Spécialiste en aikido, cette jeune inspectrice de 25 ans originaire de l'Arizona possède une forte personnalité. Le troisième perso, enfin, est dénommé Jules, mais n'est pas la mascotte d'une équipe de foot comme on pourrait le penser. Ce membre des Swat, âgé de 36 ans, est un fêru d'archéologie et un très bon combattant. A eux trois, ils vont tenter de résoudre le mystère qui entoure la banlieue de Silem. Pour commenter son jeu, K2C, le développeur déjà responsable du très étrange R?M]

Resident Vampire ?

(un jeu d'aventure/horreur dans un hôpital), a déclaré qu'« il y a des choses encore plus terribles que les zombis ». Très certainement pour faire un pied de nez à Resident Evil. Car ici, c'est exclusivement de vampires et de monstres mystiques dont il s'agit. Countdown Vampire, qui était l'un des jeux surprises de ce Tokyo Game Show, proposera un système de jeu assez spécial, puisqu'il sera possible de combattre les vampires aussi bien à l'arme à feu de manière classique que dans un mode

combat plus original qui change des maladroits duels au couteau de Resident Evil. Un système de gestion du temps est aussi implémenté et il faudra gérer son calendrier. Car les soirs de pleine lune, les ennemis seront beaucoup plus puissants que le joueur, alors qu'ils s'écrouleront comme des flans, une fois cette période passée. Selon les dernières déclarations de Bandai (les infos sont toutefois très rares), le jeu sera compatible avec le Dual Shock et utilisera la Pocket Station.



Drôle de vampires

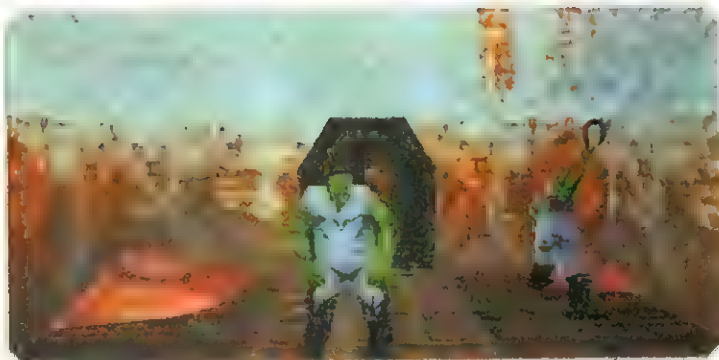
Lorsqu'on voit les photos du jeu, on comprend bien que ce sont de braves vampires qui nous attendent. Pourtant, à voir les photos du dossier de modélisation qui nous a été fourni, on trouve vraiment de drôles de bêtes. Démon, expériences ratées ? L'origine des ennemis reste encore incertaine, mais néanmoins préoccupante.



Après avoir lu le jeu, il faut en faire un

petit séjour à Londres, jouer aux différentes versions de Shadowman.

Un jeu à l'histoire très complexe.



Shadowman

J'ai encore une tache de sang sur ma chaussure, tiens. Rhâlâla, les éditeurs se décarcassent de plus en plus pour organiser des voyages de presse ! Imaginez, plein de journalistes de la presse internationale, invités pour la présentation de Shadowman, embarqués de force dans un bus. Sur chaque siège, les attendait une combinaison blanche, façon tenue anti-radiations. « Mais kessé c'bordel ? » a été

la pensée unanime du troupeau de journalistes, désormais déguisés en spermatozoïdes géants. Et pourquoi tout ça ? Pour se retrouver dans une ancienne usine en ruines, avec les murs et le plafond ruisselants de sang, face à un écran géant diffusant des images du jeu entre quelques jets de flammes bien impressionnants. Et après, on s'étonne d'être pris pour des frappadingues.

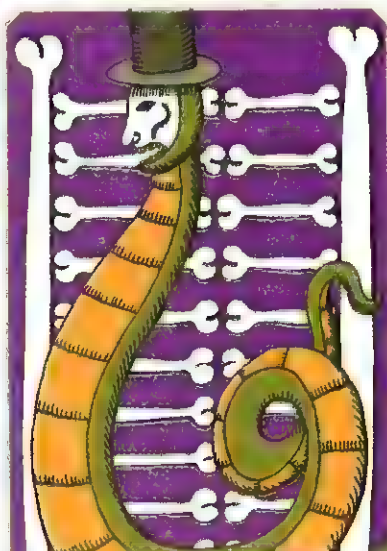
Je ne rappellerai pas les grandes

lignes que nous avons déjà évoquées dans notre numéro du mois dernier. Quelques corrections cependant quant au principe de base et au scénario, qui sont désormais plus clairs. L'essentiel du jeu, dans lequel vous incarnez le Shadowman (Mike LeRoi, chez les vivants), se déroule dans un monde appelé Deadside. Sous l'influence de Nettie, une prêtresse vaudou, vous voilà embarqué dans un

affrontement contre une entité nommée Legion, qui a réuni les plus grands

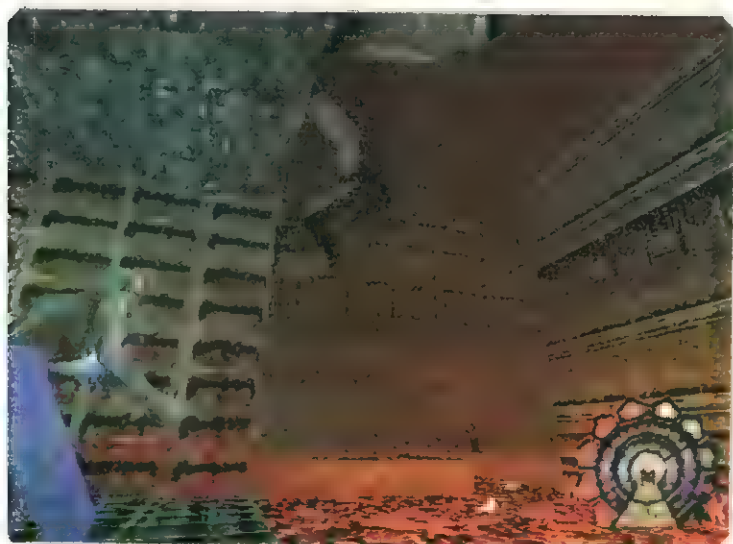
serial killers afin d'édifier l'Asylum, refuge des âmes les plus noires que le monde ait portées. Etant le seul à pouvoir vous rendre dans ce monde des morts, en tant que Shadowman, il vous faudra récupérer les « darksouls » (âmes noires) avant Legion, afin d'empêcher que celui-ci ne les envoie chez les vivants sous la forme d'une armée de l'armageddon. Si le

Revenons au jeu



jeu vous permet d'aller du côté des vivants comme de celui des morts, il s'articule en une succession de niveaux, tantôt côté lifestide (la vie), tantôt côté deadside (la mort). Plus vous capturez de darksouls, enfermées dans des artefacts vaudou du nom de gobis, plus vous pourrez vous enfoncer profondément dans le monde des morts, jusqu'à affronter Legion et ses lieutenants serial killers. Assez noir, baignant dans une ambiance particulièrement soignée, Shadowman propose une aven-

ture intéressante, tout en restant dans les principes classiques de l'aventure/action, avec une vue à la 3e personne. La version N64, bien plus aboutie que celle de PlayStation, dispose d'une réalisation bluffante, qui tirera en outre parti du rampack. Monté comme une histoire, entrecoupée de cut-scenes et très documentée sur le mythe vaudou, Shadowman devrait attirer les fans d'ambiance mystique et de mondes noirs. Nous aurons l'occasion de vous en reparler plus en détails les mois prochains...



La version PlayStation

Les photos de ces pages sont issues de la version N64, nettement plus avancée. Voici cependant quelques photos des salles finies sur PlayStation. Shadowman est un jeu particulièrement beau, dont l'ambiance inimitable est impeccablement retransmise par une réalisation fine.



Télérama

Des zombis « nouvelle génération »



Capcom vient de créer la surprise. En effet, lors du Tokyo Game Show, la société a annoncé à la foule ébahie que Bio Hazard 3 serait publié le 3 décembre sur... PlayStation 2 ! Alors bon, on n'y est pas encore et de nombreux retards repousseront probablement la sortie du titre, mais on salive à l'avance ! Ainsi la rumeur des 7 Bio Hazard en préparation se confirme petit à petit. On attend encore la version Game Boy Color. Si, si c'est prévu !

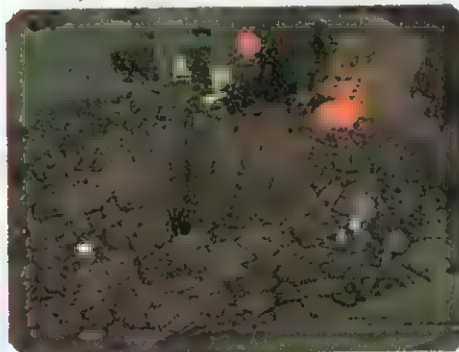
C'est officiel : Michel Ancel, créateur de Rayman, aime les personnages décalés et délirants. Ed, sa nouvelle mascotte extraterrestre, en est la preuve euh... vivante.



Tonic Trouble



Lorsqu'Ed débarque sur Terre, il se retrouve dans la neige. Il lui faut dévaler une pente roide avant d'atterrir sur une terre plane et ferme.



Ed combat ici une tomate qui tourne sans cesse en rond (1). Il faut savoir la prendre de vitesse.

Ed fait le ménage à bord de son vaisseau extraterrestre lorsque, tout à coup, il découvre une canette. La soif se faisant sentir dans son petit gosier mauve, il s'en empare et en boit tout le contenu – enfin, presque tout – avant de la laisser malencontreusement tomber... sur Terre. Là, le mystérieux liquide commence à transformer les plantes et les animaux. Ils prennent conscience de leur état, de l'iniquité du monde et se révoltent. Désormais, rien ne sera plus comme avant. Pour couronner le tout, le très

De l'accumulation des pouvoirs

chevelu et alcoolique Görgh goûte également à ce nectar tombé du ciel et devient le méchant n°1 de cette incroyable aventure. Mais si Ed a laissé tomber sa canette sur Terre, il est également capable de réparer les dégâts qu'il a causés. C'est donc sans hésiter qu'il rejoint notre belle planète. A partir de là, une aventure extrêmement sensée commence. Amoureux de Descartes et de Dana Scully, ce jeu est fait pour vous. Lorsqu'Ed débarque sur Terre, il fait rapidement la connaissance de Suzy, une jeune fille à l'air candide qui passe son temps

à cueillir des fleurs. Elle demande à Ed de délivrer son père, un professeur. Ce dernier est retenu prisonnier par ses propres inventions et par une bande de légumes devenus rebelles. Ed n'a, pour le moment, que son courage pour l'aider, et c'est quelque peu désarmé qu'il découvre le monde un peu fou qui l'entoure. Des canards avec une tête en forme de piège à loups lui barrent la route, des tomates se suicident en se jetant

sur lui (ça c'est horrible, vraiment), des batteries de toasters lui balancent des biscottes enflammées pour le réduire en cendres... Mmmh, vous avez dit bizarre ? Le truc bien, c'est que si vous vous trouvez un peu « nu » au début, les choses changent rapidement. Sitôt le professeur délivré, vous gagnez un bâton aux multiples usages. Il vous sert, évidemment, à frapper vos adversaires mais peut également faire office de levier ou bien, plus tard dans le jeu, de sarbacane ou de bâton-boussole.

Le professeur va vous demander, à plusieurs reprises, de lui apporter différents objets. Vous ne pouvez espérer progresser

Le professeur va vous demander, à plusieurs reprises, de lui apporter différents objets. Vous ne pouvez espérer progresser

dans le jeu que si vous lui ramenez ce qu'il demande. Au final, vous ne serez plus Ed l'écervelé (quoique, est-ce que cela se corrige, je vous le demande) mais deviendrez Ed l'aventurier, capable de sauter, courir, nager, grimper le long des murs ou à la corde, pousser ou soulever des objets, se laisser tomber dans le vide, planer et même se déguiser en ennemi. Un vrai petit héros multi-tâches. Notez qu'ici, à l'instar de Rayman, vous pouvez retourner dans des niveaux précédemment visités, lorsque vous êtes doté de nouveaux pouvoirs. Cela peut parfois être utile.

Le style graphique de Tonic Trouble s'inspire des dessins animés des années 60 : couleurs vives, dessins énergiques et rigolos... Le tout servi par les créatures délirantes imaginées par les membres de l'équipe d'Ubi Soft, Michel Ancel en tête. La pré-production du

jeu a commencé en juillet 96. Depuis ce moment, un nouveau moteur 3D a été développé, afin de coller le plus précisément possible aux besoins du jeu. Commentaires de Grégoire Gobbi, chef de projet : « Le jeu a été conçu sur un moteur développé en interne qui permet une intégration modulaire 3D de tous les éléments graphiques. Il a été créé par

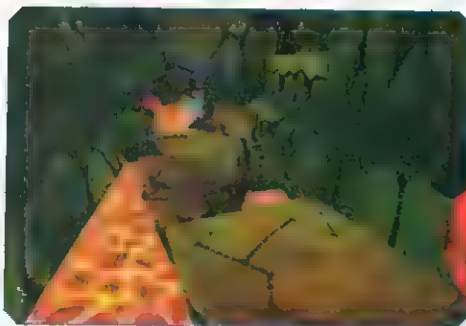
plus de 50 ingénieurs, pendant plus de 18 mois et représente un

coût d'environ 24 millions de francs. Il permet de dessiner des personnages plus complexes tant graphiquement qu'en termes de comportements. Les environnements graphiques sont plus riches et les astuces plus corsées... ». Au final, ce sont plus de 120 personnes qui ont travaillé sur Tonic Trouble. Un chiffre impressionnant pour un jeu qui, on l'espère, le sera aussi !

Inspiration et conception



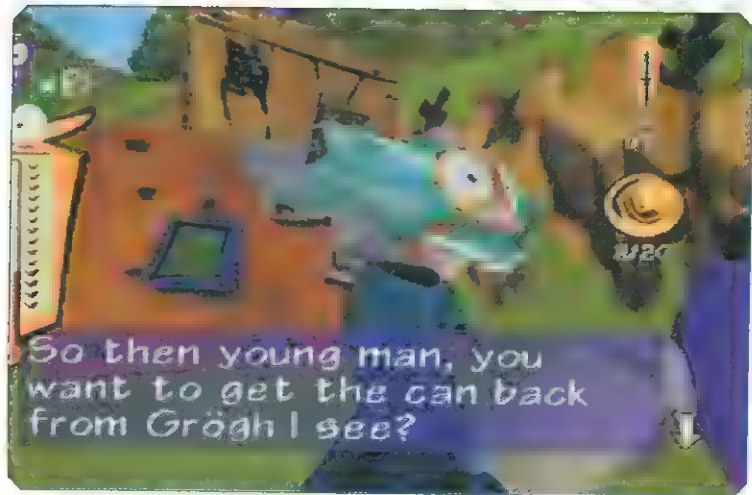
Ed aime nettoyer. La poussière est son ennemie, le pluméon son allié... Pourtant il commettra l'irréparable (ou presque) en laissant tomber sa canette sur Terre.



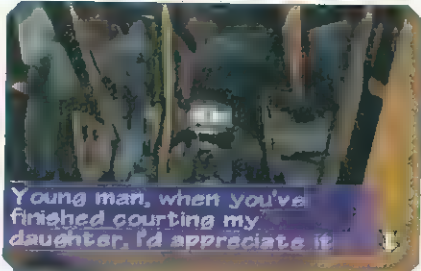
Télé

Lara, rhabille-toi !

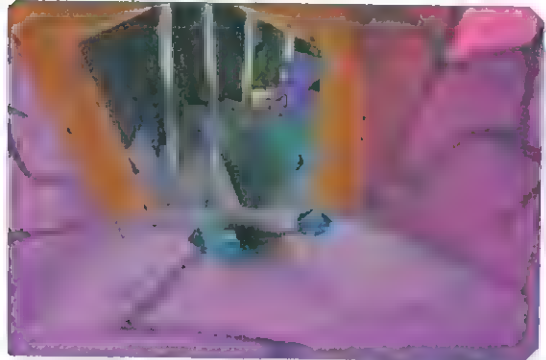
Lara Croft véritable « sex symbol » ? En tout cas, sur le site Internet Nude Raider, on ne peut pas dire que les formes généreuses de Miss Lara n'étaient pas mises en valeur... jusqu'au jour où Core Design s'est fâché tout rouge. Fini de fantasmer, place aux menaces et gare aux procès ! Ah Lara, si les enfants te voyaient ! Allez, rhabille-toi vite fait et viens plutôt nous aider à chasser les bugs. Ah les femmes...



So then young man, you want to get the can back from Grögh I see?



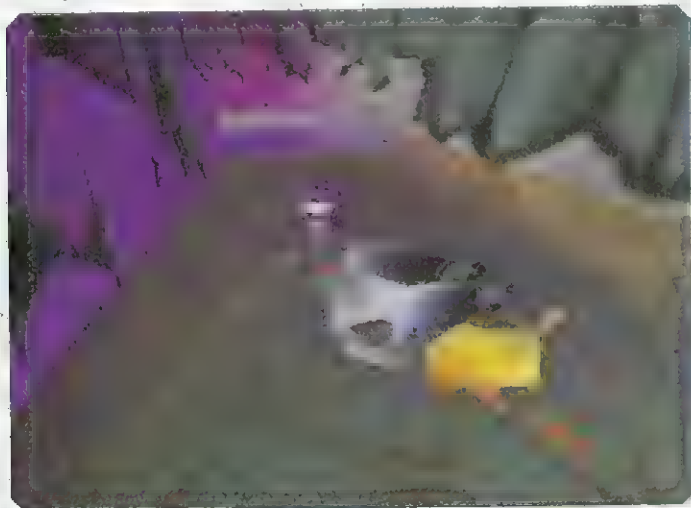
Young man, when you've finished courting my daughter, I'd appreciate it



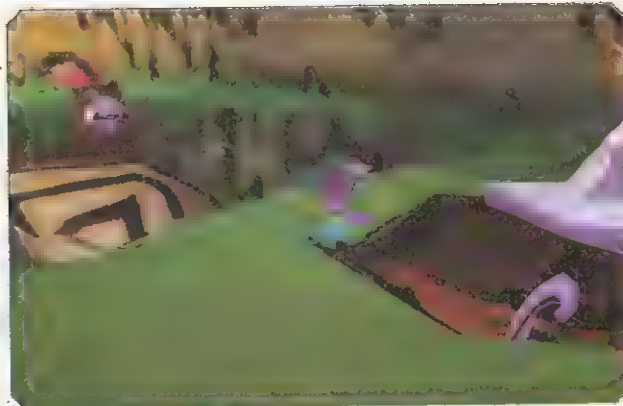
Sous la forme de Super Ed, vous possédez une force phénoménale. Même les barreaux en acier ne vous résistent pas.

News

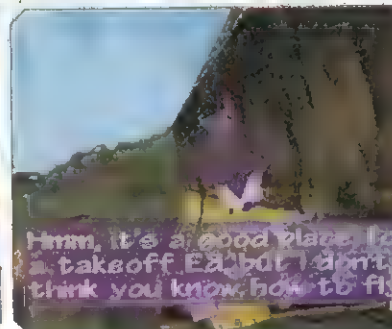
Tonic Trouble



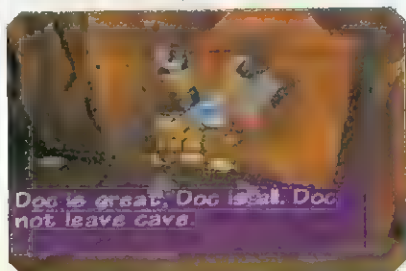
Les canards géants à tête de mâchoire se repèrent au bruit. Si vous passez à côté d'eux en faisant de grosses éclaboussures, vous êtes cult.



Vous reviendrez ici quand vous saurez voler. Pas avant.



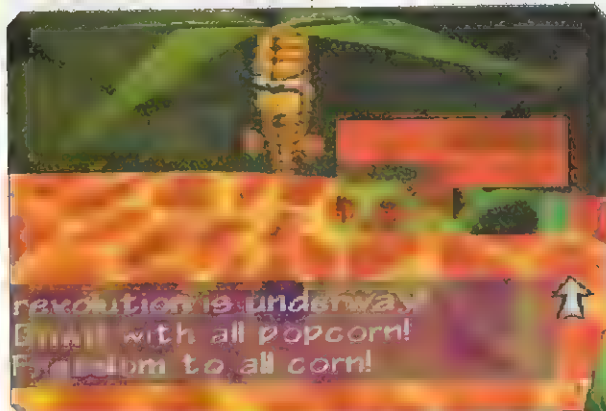
Hmm, it's a good place to takeoff. But I don't think you know how to fly.



Doc is great. Doc is cool. Doc not leave cave.



Sûzy, la fille du professeur, est jolie et donne de bons conseils. La femme de ma vie ?



revolution is underway
Enail with all popcorn!
Freedom to all corn!

Mister Mais se la joue gros bras, mais dès qu'il est vaincu, il tombe dans la lave et se transforme en pop-corn.



Évitez de petits sauts sur le côté pour éviter les toasts grillés que vous balancent les toasters.

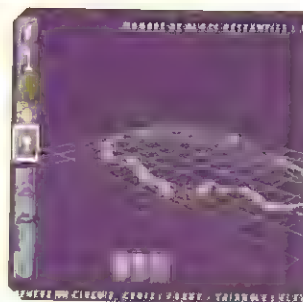


Görgh, le barbare aux yeux bleus de Sam le pirate, devient surpuissant en découvrant la poisson extraterrestre.

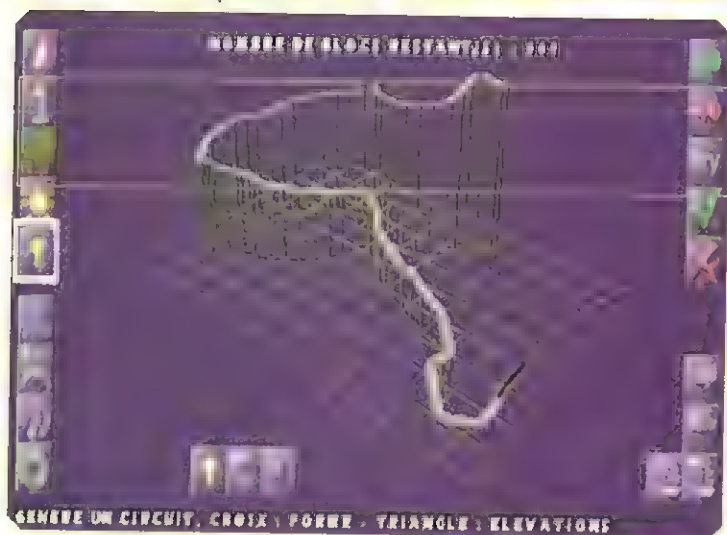
Voici, en exclusivité, nos premières impressions sur une option qui devrait largement contribuer



Petite précision : la qualité graphique des circuits créés est identique à celle des circuits du soft. Vous retrouverez les mêmes jeux de lumière, la même variété au niveau de la végétation et des revêtements. Cool !



V-Rally Championship Edition 2



La suite de V-Rally fait incontestablement partie des titres les plus attendus de cet été. C'est un peu notre Gran Turismo à nous, les mangeurs de petites grenouilles. Après les nombreuses previews (ça fait bien 4 numéros qu'on vous donne des nouvelles de la bête), vous pensiez peut-être attendre bien patiemment la sortie du rejeton d'Eden (prévu au mois de juin), persuadé que Joypad avait fait le tour du sujet. Perduuu ! V-Rally 2 est une

source intarissable d'informations, quand y en a plus, y en a encore. On ne va pas s'attarder sur des problèmes de polygones, de frame rate ou de jouabilité. Non, il est grand temps de vous parler du fameux éditeur de circuits, celui qui, souvenez-vous, nous avait posé un an et demi. A l'heure où nous écrivons ces lignes, l'éditeur est parfaitement opérationnel. Les premières impressions sont très positives : l'outil est simple d'accès et offre des possibilités assez larges. Le circuit (d'une longueur maximale de 4,5 km) se dessine au pad, tronçon par tronçon. Vous pouvez décider

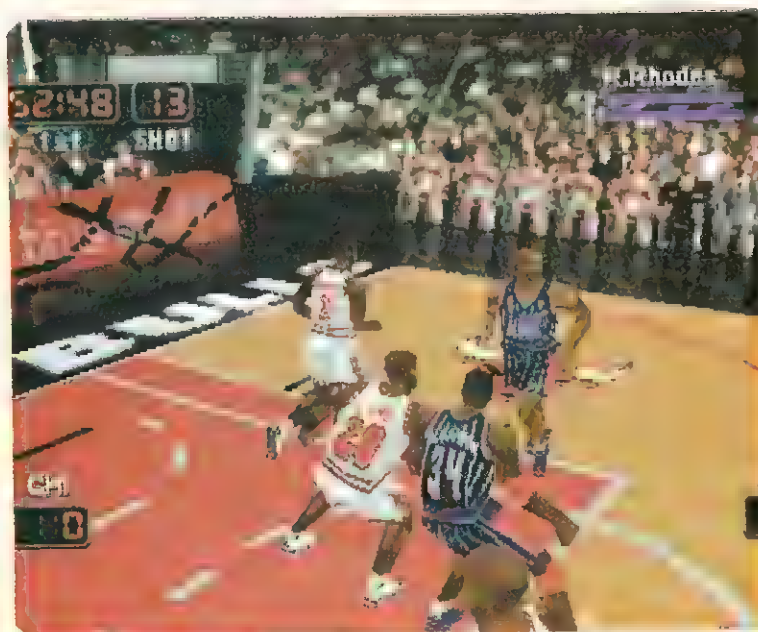
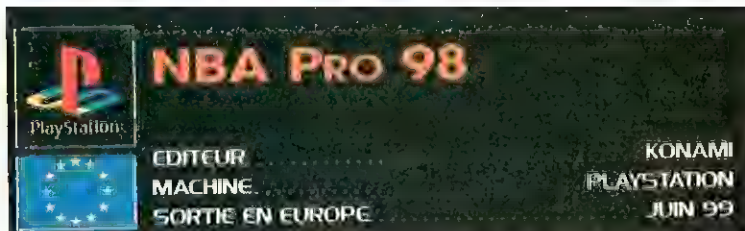
d'opter pour un tracé en boucle ou en linéaire (comme dans Colin McRae Rally) et choisir plusieurs types de décors. Les conditions météorologiques, le moment de la journée et l'intensité de la végétation sont quant à eux entièrement paramétrables. L'éditeur permet en outre d'intégrer des virages relevés, d'étirer, de

Une option en or

tordre les tronçons de route dans tous les sens au « degré près » et de jouer sur les dénivellations

(pour les bosses, l'éditeur impose quand même une limite). Si vous êtes la reine des feignasses, pas de panique, les développeurs ont pensé à tout. Il suffira d'un petit clic sur une simple icône, pour que l'éditeur génère aléatoirement un circuit. Magique ! Bien sûr, toutes les spéciales que vous aurez créées pourront être sauvegardées (50 circuits sur une seule memory, la grande classe), échangées, remodifiées à loisir et utilisées en mode multijoueurs, voire, avec un peu de chance, - les concepteurs y travaillent - en mode championnat ! Bon, ben là, je crois qu'on vous a vraiment tout dit. Le verdict dans notre numéro d'été.

Les simulations de basket sont de moins en moins présentes sur le marché. Cette année, l'affrontement se fera entre EA Sports et Konami. L'effet NBA n'est plus ce qu'il était.



NBA Pro 98

Je ne sais pas ce que vous en pensez, mais le basket américain est devenu, depuis quelques temps, un peu moins populaire. Rappelez-vous, l'année dernière, quasiment à la même époque, une grande partie des gros éditeurs avaient tenté de séduire les fans de O'Neil et Jordan. Et pourtant, les joueurs rêvaient plutôt de crampons, de pelouse et de merchandising Adidas ; nous étions alors en plein préparatifs de la Coupe du Monde ! Cette année, curieusement, les développeurs ont été

un peu plus frileux semble-t-il. Qui sait, le mouvement de grève de nos milliardaires en short y est peut-être pour quelque chose (les pauvres petits choux, on a voulu plafonner leurs salaires !). Il est vrai que l'image de la NBA a certainement dû en prendre un coup. Ah, la démesure américaine !

Après Electronic Arts, qui nous a gratifiés, en décembre dernier, d'un NBA Live 99 fort sympathique, c'est donc au tour de son grand rival, Konami, de riposter avec l'édition « ninety nine » de

NBA Pro. Watch out baby ? Evidemment, il ne faut surtout pas espérer, avec ce nouveau volet, une quelconque révolution. Il semblerait qu'en matière de simulation sportive, la marge de progression stagne. Du coup, techniquement, ce nouveau volet reste très proche de l'édition précédente (d'un point de vue esthétique, un peu trop d'ailleurs !). Comme souvent avec les réactualisations, on note de-ci de-là de petites améliorations. Rien de plus. La première concerne l'animation. Ça saute aux

yeux, la motion capture est un peu plus coulée et s'est enrichie de nouveaux patterns de mouvements (nouveaux dunks, feintes, chutes spectaculaires). Les collisions entre les joueurs sont, quant à elles, gérées de façon plus réalistes. Si un adversaire vous bloque en plein élan, votre joueur sera déséquilibré un court instant. Autre petit plus appréciable, désormais, la touche Δ permet de se diriger automatiquement vers le porteur du ballon et de le marquer. Pratique. Enfin, quand on épluche l'interface,

La routine

ô surprise, on découvre, au milieu des habituels modes de jeu et options de management, une petite nouveauté : le dunk contest. Dans ce mode, vous n'effectuez pas directement vos dunks. D'abord, vous choisissez le degré de difficulté d'exécution (il y en a 5). Ensuite, le CPU affiche un court instant une combinaison de touches. Si cette séquence

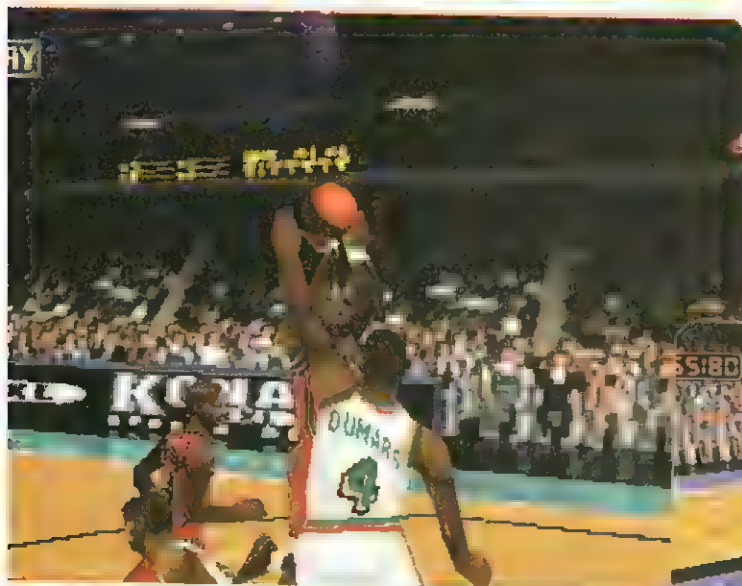
est reproduite fidèlement par vos petits doigts boudinés, votre joueur dunker comme une bête et le juge applaudissent avec les pieds ! Mouais. Voilà, that's all, pour juger du caractère indispensable de cette simulation de basket, qui se situe techniquement un cran en dessous de NBA Live 99, il vous faudra patienter bien gentiment jusqu'au mois prochain.



Une modélisation intérieure à celle de NBA Live 99 d'EA Sports. Konami largué ?

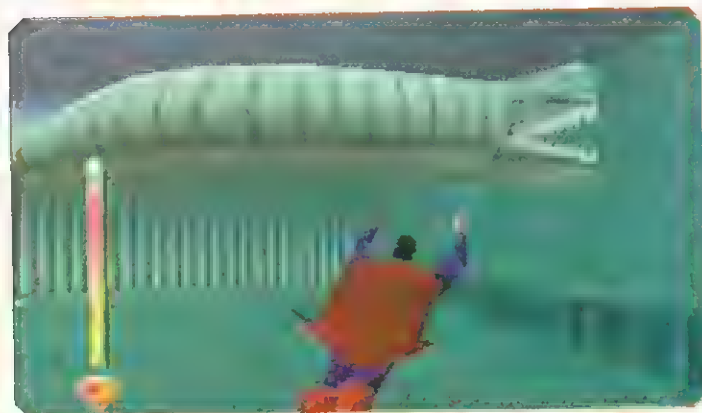


Un concours de panier à trois points



Le principal défaut de cette version toujours en travail : un petit manque de patate.

Superman. Avec des objectifs de vente d'un million de cartouches sur le plan international (40 000 en France), la pression de la Warner et l'attente des millions de fans, les programmeurs de Titus se devaient de ne pas décevoir.



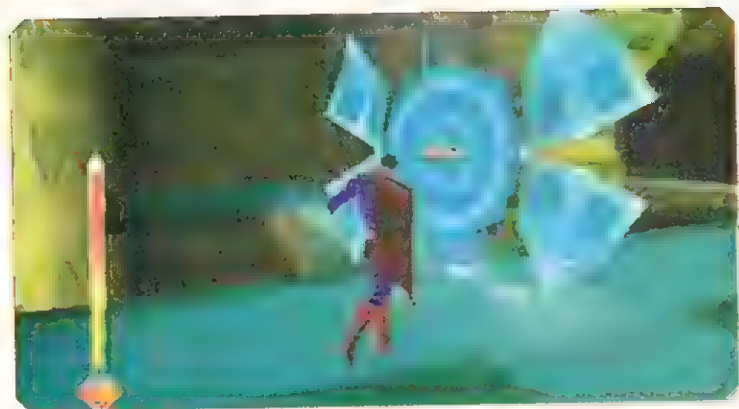
« Les développeurs ont voulu que Superman soit un héros d'abord ! Malgré tout, il a personnel dans cette vidéo (il est le héros) »



« Les développeurs ont voulu que Superman soit un héros d'abord ! Malgré tout, il a personnel dans cette vidéo (il est le héros) »



Malgré sa super-vitesse, Superman a du mal à son à plus de 100 km/h...



Superman

Après deux ans de développement et des retards répétés dus à des contrôles de qualité négatifs - ce qui ne présageait rien de bon - Superman, le jeu pour Nintendo 64, est quasiment terminé. Luthor, l'ennemi de toujours de Superman, a kidnappé Lois. Ce qui réjouirait n'importe quel homme normalement constitué rend fou de rage Superman qui part donc la sauver. C'est parti, l'aventure commence !

Le jeu comporte sept niveaux en intérieur précédés de sept niveaux en extérieur. Tout un programme. Lors des phases en plein air, vous devez voler en suivant un parcours d'anneaux suspendus dans le ciel du Metropolis virtuel. Les anneaux vous guident vers le seul endroit de la ville où il y a un job pour Superman : sauver un berceau menacé par DEUX voitures folles, arrêter trois brigands en cavale, aspirer deux tornades de quatre mètres de haut... Enfin bref, après quelques sauvetages, vous accéderez à un niveau intérieur : métro, parking, vaisseau spatial, j'en passe et des meilleurs...

Le jeu devient alors plus intéressant et plus tactique. Les missions sont longues, en plusieurs étapes, globalement bien scénarisées et, surtout, elles requièrent une bonne utilisation de vos super pouvoirs ! Voilà pour le mode en solitaire, mais signalons également l'existence de deux modes multijoueurs : un de purs combats et un autre où l'un des joueurs laisse une traînée d'anneaux derrière lui que son compère doit suivre... Plutôt rigolo.

S'il est évident que l'esprit du DA est bien rendu et que les concepteurs ont eu quelques idées intéressantes, il semble que la Nintendo soit, elle aussi,

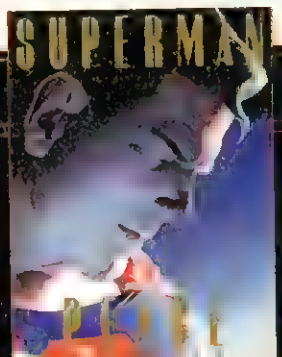
allergique à la kryptonite : le brouillard est encore plus épais que dans Turok premier du nom, la modélisation et les textures sont pathétiques et, à certains niveaux, ça « super-rame »... Autre point négatif, le soft ne reconnaît pas le memory pack dont il aurait pourtant bien besoin. Reste à espérer que la version Play relèvera le niveau. C'est, paraît-il, franchement mieux... Allez, on y croit.

Un jeu super vilain ?

Plus loin

B.D.

A tous les fans du dernier fils de Krypton, je conseille vivement l'achat en import de Pease on Earth. Un album grand format entièrement dessiné par Alex Ross. LE dessinateur en vogue aux U.S. et à juste titre... Cette B.D. est une véritable œuvre d'art, une révélation, un sommet.





MILO'S ASTRO LANES

EDITEUR :
MACHINE
SORTIE EN EUROPE :

INTERPLAY
NINTENDO 64
DEJA SORTI

« Avez-vous déjà joué au bowling avec des boules thermonucléaires ? » Ainsi débute le communiqué de presse présentant Milo's Astro Lanes. Hum... Ça commence mal.

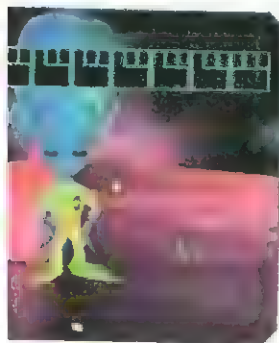


Avec certains pouvoirs spéciaux, votre boule peut se diviser en trois pour plus d'efficacité.



La galerie des persos est tout droit sortie d'une mauvaise série Z. Kirch à mort !

Milo's Astro Lanes



Je ne sais pas si ce jeu vaut le détour, mais une chose est sûre : le communiqué de presse annonçant sa sortie est d'une débilite rare ! Morceaux choisis : « Si vous vous attendez à trouver des machines à karaoké et des salons à cocktail dans les couloirs de la station Astro, c'est un choc intergalactique qui vous attend. » Plus fort : « Personne ne sait ce qu'il se passera sur Terre lors du prochain millénaire, mais ce qui est rassurant, c'est que l'on sait que les générations futures continueront à faire du bowling. Milo's Astro Lanes vous offrira tout l'amusement familial du bowling, avec un avantage : vous n'aurez pas à louer ces chaussures qui sentent mauvais. » Un grand moment de n'importe quoi, non ? Pas de doute, celui ou celle qui a rédigé ce texte mémorable, doit aimer les jeux vidéo et parvient à nous communi-

quer sa passion d'une façon... inimitable !

Mais trêve de baliverne, concentrons-nous sur le jeu. Milo's Astro Lanes se définit comme une simulation de bowling futuriste, dans laquelle les boules possèdent des pouvoirs spéciaux, et les pistes sont jonchées de pièges et d'obstacles. Le communiqué

Un concept bancal

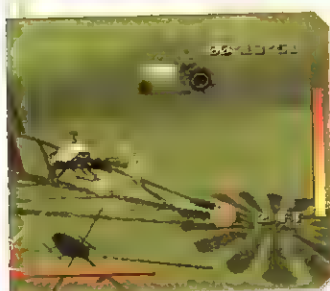
de presse nous promet des tonnes d'options et de modes de jeu, une jouabilité nickel et un intérêt énorme.

Un tableau idyllique, qu'il faut largement nuancer. Pour l'heure, nous n'avons pas vu le jeu tourner, et le concept de cette simulation de bowling futuriste, aux relents de mini-golf, semble un peu trop obscur. J'le sens mal, quoi. Petit conseil donc, attendez le test du mois prochain, avant de plonger. D'autant plus que la cartouche devrait être sortie depuis quelques jours au moment où vous lirez cette news. Soyez vigilant, donc...

Original et décalé, RC SC est un produit atypique à ne pas mettre entre toutes les mains. Etre pilote d'hélicoptère, même miniature, n'est en effet pas donné à tout le monde...



RC Stunt Copter



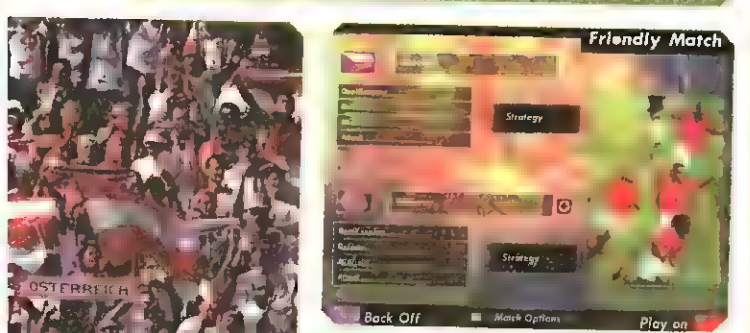
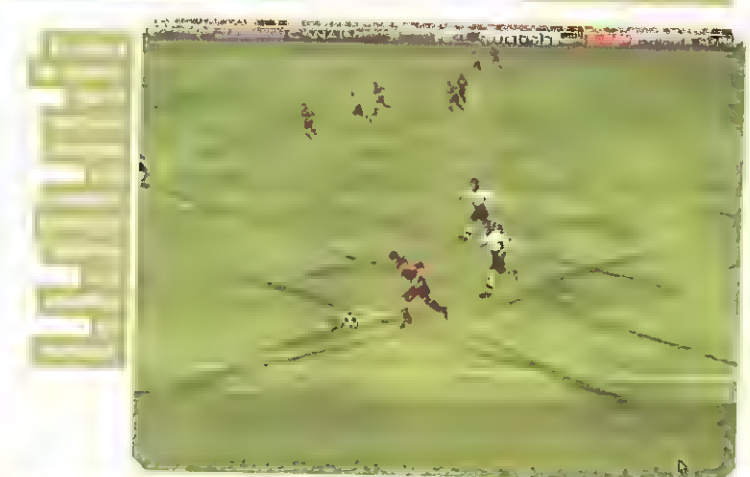
J'ai une vision : RC SC va être un titre sujet à polémiques. Je me demande si le monde est prêt à recevoir un jeu comme celui-ci. Au début, tout paraît simple. Vous pilotez un hélico miniature et votre paddle fait office de télécommande. Point. Le paddle analogique est ici fortement conseillé. Les commandes sont a priori assez simples. Vous faites décoller votre engin, il pique du nez pour prendre de la vitesse, peut tourner sur son axe à volonté... Mais où est la difficulté me demanderez-vous ? La difficulté, elle est là justement : ce damné hélicoptère réagit à la moindre de vos sollicitations, et il faut le manier avec une précision chirurgicale. C'est juste super pas évident. Dans son concept, RC SC n'est pas un jeu. Non, non.

C'est un jouet (pour adultes !). Apparemment, les gens de chez Shiny (Earthworm Jim, MDK...) se sont bien amusés à créer RC SC. Pour que les mouvements de l'hélico soient les plus réalistes possibles, ils ont dévoré des bouquins de physique. Si vous vous révélez très mauvais pendant les phases d'entraînement, le réalisme est quelque peu mis au placard et le jeu vous assiste un brin, histoire de ne pas vous dégoûter (ce n'est clairement pas du luxe). De plus, sachez qu'il est possible de jouer avec ou sans euh... boules stabilisatrices : ce sont des espèces de sphères au bout de tiges qui entourent votre engin (voir photos). Elles permettent de mieux gérer votre position dans l'espace. Tout un programme pour les fanas de modélisme.

T'as la licence de pilote ?

Canal+ Multimédia tente une nouvelle incursion dans le monde du jeu vidéo.

On n'a pas le temps de dire...




CANAL+ FOOTBALL 99


 EDITEUR
MACHINE
SORTIE EN EUROPE

CANAL+ MULTIMEDIA
PLAYSTATION
SEPTEMBRE 99



Canal+ Football 99

Pour la première fois, avec Canal+ Football 99, ne contrôlez plus simplement un seul joueur mais dirigez toute une équipe sans arrêter le déroulement du match ! » Bravo ! Ça c'est de l'argument commercial ! De l'innovation, de la vraie de vraie, comme on en voit rarement dans le milieu du jeu vidéo ! EA Sports a vraiment du souci à se faire ! Pour son deuxième titre, Canal+ Multimédia a donc choisi de se mesurer au Goliath de la simulation sportive. Un pari difficile se dit-on, en repensant à la qualité de la réalisation de Rush Down et à l'expérience vidéoludique du studio. Mais bon, Canal+, c'est un peu la chaîne du foot, alors sait-on jamais, avec de la chance, une bonne dose de talent, des boîtes entières de gurozan et quelques nuits blanches, on peut espérer autre chose qu'un énième ersatz footballistique. Il paraît que le service des sports de la chaîne s'est investi à fond dans le projet, alors... A l'instar du médiocre UEFA Champions League d'Eidos qui, il est toujours bon de le préciser, s'est cassé les dents ce mois-ci dans notre rubrique Zapping, Canal+ Football 99 est uniquement dédié au football européen. Le contenu respecte

les canons du genre. Vous retrouverez les 32 meilleures équipes européennes de la ligue des champions, ainsi que 32 formations bonus composées des plus grandes stars (européennes, of course) des cinquante dernières années, soit une base de données de plus de 3 200 milliardaires en short, sans oublier, bien entendu, les inévitables options de management (transferts, édition de joueurs, etc.). Aucune version jouable n'étant disponible pour le moment,

Ça promet

difficile de juger du potentiel de la bête. Du côté des développeurs, on

nous fait la promesse d'une Intelligence Artificielle performante qui évoluera en fonction du score mais également des résultats obtenus en cours de championnat (le syndrome P.S.G. a dû les inspirer !). Sinon les conditions météo influenceront de façon réaliste sur le comportement du ballon, des joueurs et sur l'état de la pelouse. Pour finir, sachez que tous les commentaires seront assurés par Hervé Mathoux, le présentateur de l'émission Jour de Foot, et Jules Edouard Moustic, l'animateur de CNN International ! Canal+ Multimédia se risque à adopter un ton décalé, les puristes pourront ne pas apprécier.



PlayStation

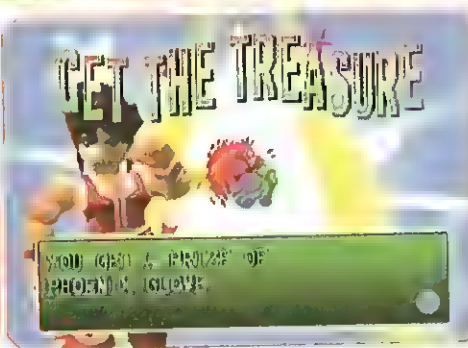
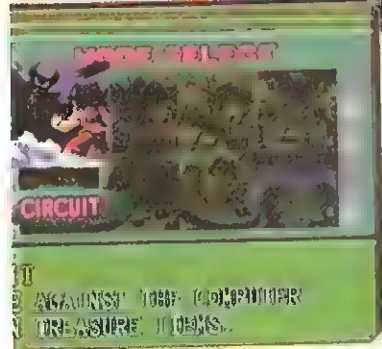
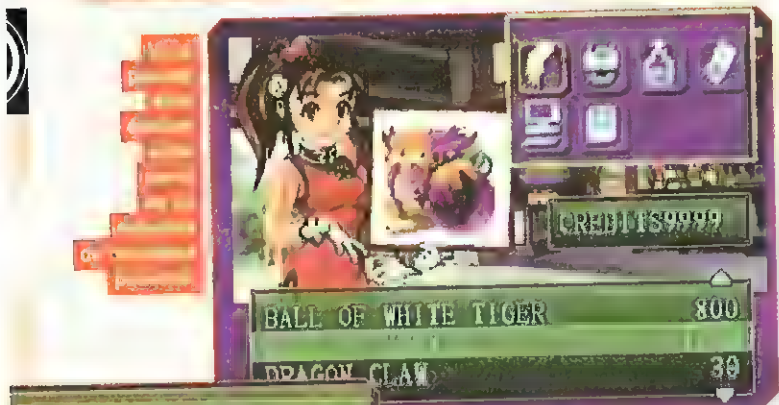
FLYING DRAGON

EDITEUR: INTERPLAY
 MACHINE: NINTENDO 64
 SORTIE EN EUROPE: DEJA SORTI

Décidément sur N64, les temps - comme les œufs - sont durs. Les trop rares sorties ne versent pas franchement dans la qualité, un peu à l'image de cet étrange jeu de bastons...



Flying Dragon



Depuis le lancement de la N64, toutes les tentatives pour offrir à la console un jeu de bastons digne de ce nom se sont soldées par un échec. Devant une telle lignée de productions pourries, les fans de castagnes ont toutes les raisons d'être dégoûtés... Et, a priori, ce n'est pas Flying Dragon qui va les réconcilier avec le genre ! Sorti début 98 au Japon, sous le nom de Hiryu no ken Twin, ce titre vous plonge dans des combats sans grande saveur où s'affrontent des persos « normaux » ou « super déformés » (SD). Mélangeant des environnements 2D et 3D et proposant de nombreux modes de jeu, Flying Dragon bénéficie de quelques options intéressantes, comme la possibilité de créer votre perso idéal et de le faire évoluer en ramassant et en échangeant 200 « trésors ». Mais cette originalité ne

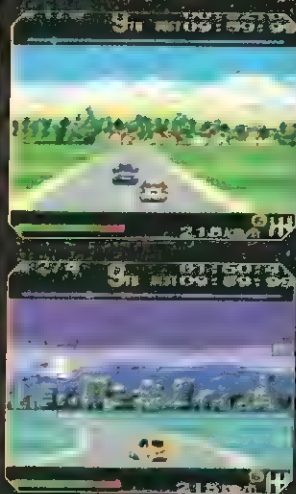
semble pas suffisante pour faire oublier la lourdeur des commandes et le manque de technique des combats. Les fondus de bastons auront sans doute du mal à accrocher. Ils ne pardonneront sûrement pas à Flying Dragon sa personnalité fade et l'absence de technique... Bref, ce titre ne semble pas posséder les atouts suffisants pour redorer le blason de la baston sur N64... Un coup dans l'eau, comme dirait l'autre. Ah oui, dernier détail, le jeu devrait être sorti dans le commerce au moment où vous lirez ces lignes. Alors ne foncez pas tête baissée sur la cartouche, dans l'espoir de découvrir enfin un bon soft de bastons sur N64. Attendez plutôt le test à paraître le mois prochain. Test qui ne devrait que confirmer les mauvaises impressions laissées par la version jap' du jeu !

Un manque cruel de personnalité

4 nouveaux titres assez hétéroclites, puisqu'on retrouve parmi eux un jeu de bagnoles, de stratégie, de

Encore des titres sur la Game Boy Color (et zou !)

Top Gear Rally



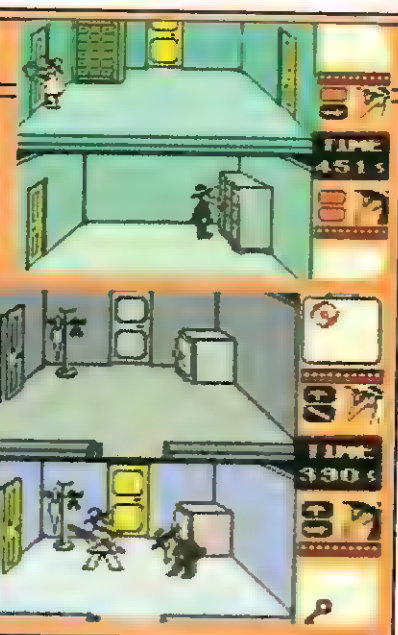
Cette conversion de Top Gear Rally n'a rien à voir avec la mouture N64, à part son titre. En fait, il s'agit bien évidemment d'un jeu en 2D dont la particularité réside dans sa capacité à vibrer ! Non, vous ne rêvez pas, un système de vibrations sera bel et bien inclus dans la cartouche et vous permettra de ressentir en temps réel l'adhérence de votre voiture. Le soft promet de nombreuses voitures aux capacités distinctes, ainsi que la possibilité de gagner des circuits secrets. Exploitant les capacités graphiques de la

Game Boy Color, Top Gear Rally bénéficie de 56 nuances affichables simultanément, ce qui rend le tout particulièrement attractif pour les yeux. Ajoutez à cela un mode 2 joueurs en link et plusieurs options de jeux (championnat, contre la montre...) et vous obtiendrez peut-être le titre de bagnoles qui détrônnera V-Rally.

EDITEUR : UBI SOFT
GENRE : COURSE DE VOITURES
SORTIE EN EUROPE : MAI 99

Spy Vs Spy

Le jeu Spy Vs Spy est une adaptation de la série d'animation éponyme. Il s'agit d'un jeu de stratégie en temps réel où deux équipes de espions s'affrontent dans des niveaux 3D. Le jeu est très amusant et propose des niveaux très variés. Les personnages sont très mignons et le jeu est très facile à prendre en main. Le jeu est très amusant et propose des niveaux très variés. Les personnages sont très mignons et le jeu est très facile à prendre en main.



Les Razmoket

Les Razmokets sont de petits bambins intellectuels qui sévissent en toute impunité sur les chaînes de télévision. Série animée en passe de détrôner les Simpson aux Etats-Unis, il est logique de la voir débarquer en adaptation console, à commencer par la petite portable couleur de Nintendo. Cependant, comment ne pas tressaillir à la vue du logo T.H.Q. sur la cartouche ? En fait, le jeu se compose de plusieurs phases hétéroclites (plates-formes, courses de bateaux...) assez inégales en ce qui concerne la réalisation. En effet, si les phases d'actions sont saccadées, il en va différemment pour les autres. Sinon, il est indéniable que les graphismes sont plutôt réussis et les protagonistes de la série bien reconnaissables. En bref, Razmoket est peut-être le meilleur produit jamais conçu par T.H.Q. depuis son existence, même s'il ne casse pas des briques.



EDITEUR : T.H.Q.
GENRE : JEU DEBILE
SORTIE EN EUROPE : DÉJÀ DISPONIBLE

ISS Pro 99

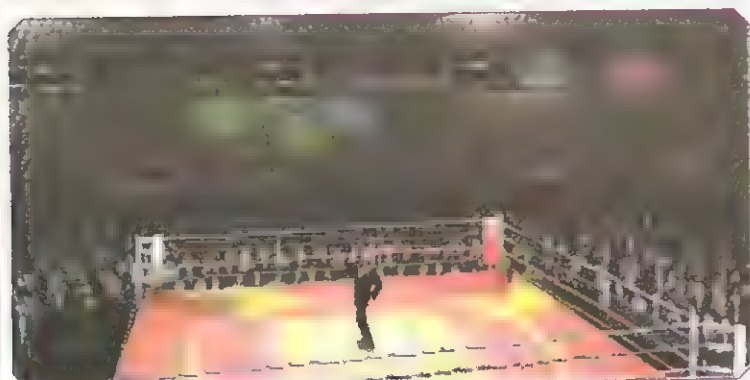


Le jeu ISS Pro 99 est une adaptation de la série d'animation éponyme. Il s'agit d'un jeu de stratégie en temps réel où deux équipes d'astronautes s'affrontent dans des niveaux 3D. Le jeu est très amusant et propose des niveaux très variés. Les personnages sont très mignons et le jeu est très facile à prendre en main. Le jeu est très amusant et propose des niveaux très variés. Les personnages sont très mignons et le jeu est très facile à prendre en main.

Techniquement quasiment fini,

Prince Naseem Boxing doit affiner son gameplay. Et comme chacun sait, c'est l'étape la plus difficile, dans le développement d'un jeu ! En tout cas, plus accessible que KoK'99,

PNB sera-t-il aussi intéressant ?



Les rings, comme les coups, sont particulièrement bien réalisés.

Le mode replay, inévitable, mériterait d'être amélioré dans la version finale.



**Plus fun, moins tactique :
une alternative à
Knock out Kings '99**

L'entraîne-
ment, si
nécessaire,
trouve sa
place dans
les enchaînements.



Le mode championnat vous permettra d'organiser des soirées boxes et de mesurer les talents des boxeurs que vous avez créés.

Prince Naseem Boxing

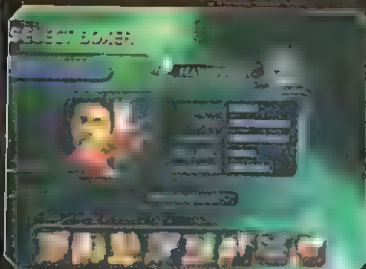
Un peu de nouveau concernant ce titre assez prometteur de Codemasters. Nous avons pu jouer à une version un peu plus avancée et, s'il manque encore beaucoup de réglages concernant le gameplay, la technique semble être arrivée presque à maturité. Bien plus agréable à regarder que Knock out Kings '99 (son concurrent d'Electronic Arts), Prince Naseem Boxing offre des graphismes colorés, des personnages originaux et des rings travaillés. Plus axé arcade et plus fun que KK'99, le titre de Codemasters propose un moteur plus rapide, mais aussi des vues moins classiques. L'action passe avant tout et l'ensemble du jeu reflète déjà cette optique sur le plan technique. Déjà attractif graphiquement, Prince Naseem Boxing n'a plus maintenant qu'à faire ses choix en matière de jouabilité. La devise de Codemasters, « pure gameplay », laisse à penser que les développeurs entrent maintenant dans la phase la plus diffi-

cile de la réalisation du jeu... L'interface, finalisée, est assez simple. Un bouton pour chaque type d'action : direct, crochet, uppercut, esquive, etc. La gestion des gardes n'était pas encore prête, sur la version que nous avons vue : dommage, c'est un point essentiel. Si l'on devine déjà des combats moins tactiques que dans KoK'99, ceux de Prince Naseem jouent en revanche sur la spontanéité. Plus proche des jeux de bastons traditionnels, on trouvera des enchaînements spéciaux, différents pour chacun des 16 boxeurs. Si l'un d'eux passe, le joueur aura l'opportunité de clôturer son action par une botte secrète, coup qui rend très vulnérable celui qui le déclenche mais qui peut aboutir directement au K.-O. s'il est bien placé. Ainsi, ceux qui ont estimé KoK'99 trop difficile d'accès devraient se retrouver plus facilement dans Prince Naseem. Nous n'attendons plus que les derniers réglages du jeu, pour juger de son équilibre.

**La boxe
pour tous**

Le mode carrière

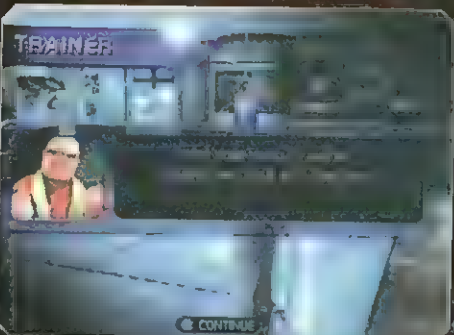
Le point le plus « simulationniste » de Prince Naseem Boxing reste son mode carrière, très prometteur. En voici un petit aperçu.



D'abord, vous choisissez un modèle, un mentor, dont vous vous inspirez.



Ensuite, il faudra montrer de quoi vous êtes capable, prouver votre potentiel, étape qui conditionne la suite de votre carrière.

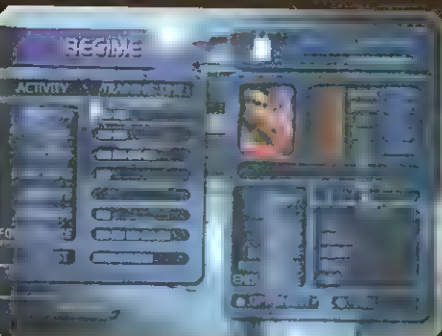


Un entraîneur vous a repéré, il vous propose de vous manager...

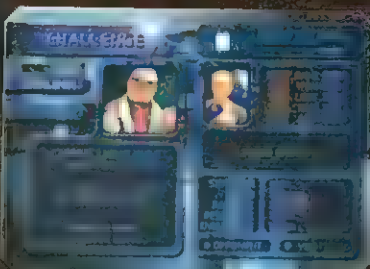


L'écran principal du mode carrière, sur lequel vous passerez le plus clair de votre temps.

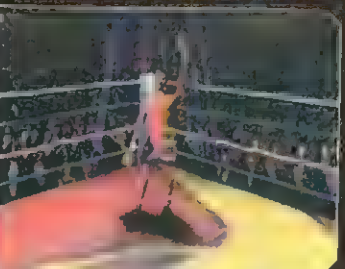
Il faudra apprendre à doser votre entraînement et favoriser certaines caractéristiques, car on ne peut pas tout faire !



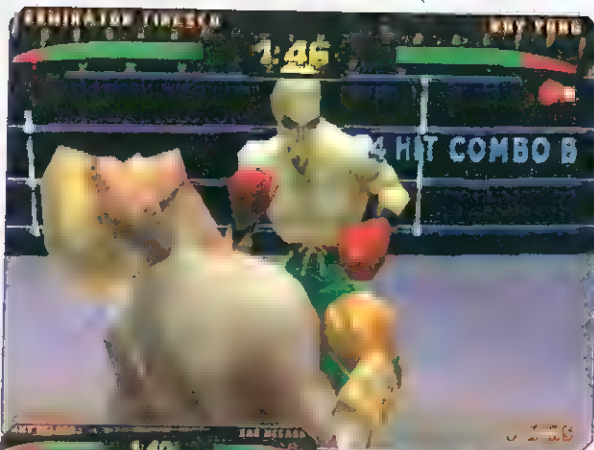
Il est temps d'organiser votre 1er match. Votre entraîneur vous livre ses sentiments.



Une fois la date de la rencontre fixée, il ne reste plus qu'à intensifier l'entraînement et regarder l'évolution du classement des autres boxeurs.



Et votre première, mais brillante, victoire... les journaux n'ont pas fini de parler de vous !



Le jeu propose une vue quasi subjective : c'est impressionnant, mais pas encore très jouable...



Enfin, les nanos qui défilent sur le ring sont bien modélisés !



Telex

Gremlin made in France

Infogrames aurait-il l'appétit d'Obélix ? Bizarre tout de même de racheter, pour plus de 220 millions de francs, le petit studio Gremlin spécialiste dans les simulations de sports assez minables. La série des Actua, c'est eux ! Alors, l'arrivée du géant français va-t-il apporter un nouvel élan ? Il faut croire aux miracles. Oui, il faut y croire !

C'EST
DOMMAGE
QUE LEURS
T-SHIRTS
SOIENT
SI
SERRES



D'APRÈS D'OECE

NetP@d

PAR CHRIS (cdelpierre@hfp.fr)

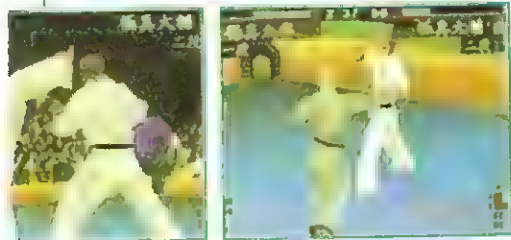
SOURCES (LISTE NON EXHAUSTIVE)
Gaming News, FCOnline, Next-Generation
Sega Hall, Madman's cave, Gamespot,
Game Online, Fastest Game News online,
CEX, GodMars Sky...

Les infos chaudes du Net

VOICI UNE RUBRIQUE NET PARTICULIÈREMENT DENSE CE MOIS-CI, QUI NOUS PROUVE UNE FOIS DE PLUS, MÊME S'IL N'EST POINT BESOIN D'EN ÊTRE DAVANTAGE PERSUADÉ, QUE LE WEB EST UNE MINE FOISSONNANTE D'INFORMATIONS. ON PARLE ICI DES NOUVELLES GÉNÉRATIONS DE CONSOLES, ÉVIDEMMENT, ET L'ON SENT QUE LA GUERRE EN DEVENIR, ENTRE LES PLUS GROS CONSTRUCTEURS, VA ÊTRE IMPITOYABLE.

11 MARS 1999

Bandai développe, en ce moment, une simulation d'arts martiaux nommée Kyokushin Karate. Le jeu inclut des athlètes japonais existants.



Rumour : Sony prévoit de sortir la PlayStation 2 pour Noël au Japon. Histoire de s'assurer un marché important. Une dizaine de jeux serait distribuée avec la console.

Rumeur : Capcom travaille sur un jeu de tir basé sur l'univers de Bio Hazard (Resident Evil). Ce dernier tournerait sur carte Naomi.

Howard Lincoln (Nintendo of America) prévoit de dévoiler les capacités de la prochaine console Nintendo d'ici la fin de l'année. La machine est actuellement en développement dans les laboratoires de Art-X, une société fondée par d'anciens employés de Silicon Graphics. Elle se dit au moins aussi puissante que la PlayStation 2. On ne sait pas encore quel format sera adopté, même si le support cartouche semble définitivement écarté.

Time Magazine déclare que les émulateurs qu'on peut trouver sur le Net ont fait perdre 3,2 milliards de dollars (environ 20 milliards de francs !) de ventes à l'industrie du jeu vidéo.

Pikachu à la conquête du monde : La Warner Bros s'est octroyée les droits de Pokémon pour pouvoir sortir le film Pikachu aux États-Unis cet été. Ce dernier est déjà sorti au Japon et a fait un carton. En sera-t-il de même au pays des Power Rangers ?

13 MARS

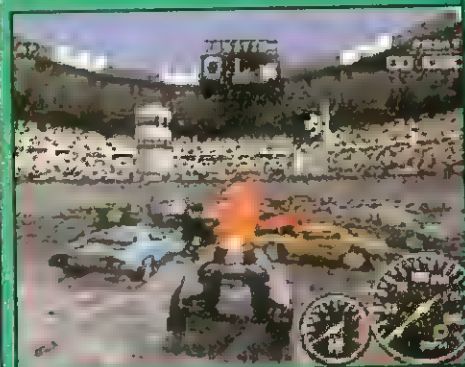
Konami annonce que ses profits de 98 sont en hausse de 89 % par rapport aux années précédentes. Un résultat dû en partie au grand succès rencontré par Metal Gear Solid un peu partout

@@@H! @@@H! @@@H! @@@H!
VOULEZ SUR LES FILLES, PARQUEZ SUR LE
NET, JE SUIS DANS TA VIE! JE SUIS DANS
TES BROS! @LEX@NDRE, @LEX@NDRE!
@LEX@NDRE OÙ L'AMOUR DANSE @VEC LA
VIE, J'AI PLUS D'APPÉTIT QU'UN
BORR@CUD@-BO-R@-CU-DE-
JE BORR@T TOUT CE QU'IL SI TU N'HE
BETIENS PAS - JE BORR@T TOUT LE NIT
SI TU N'HE BETIENS PAS, @LEX@NDRE!
@LEX@NDRE, @LEX@NDRE OÙ L'AMOUR
DANSE AU FOND DES DR@PS,
CE SO@R J'AI DE LA FIÈVRE
ET TO@ TU MEURS DE FRO@D
LES SP@NES DU PORT D'@LEX@NDRE
CH@NTENT ENCORE LA MÊME
MÉLODIE! LA LUMIÈRE DU TH@CE
D'@LEX@NDRE, FAIT
NAUT@GER LES P@PILLONS DE
H@ JE VEUEEEEEE SSS E UH!
@@@H! @@@H! @@@H! @@@H!



L'AUTEUR TIEN @ MERCIÉ
CLAUDE FRANÇOIS @PUS? A
LA SCÈNE.

dans le monde (plus de 3 millions d'exemplaires vendus).



Soul Calibur devrait sortir en juin sur Dreamcast. Quant à Street Fighter Alpha 3, il est prévu pour août. Une rumeur affirme également que le second titre Namco développé sur la nouvelle console de Sega sera Ridge Racer. Quel épisode ? C'est un mystère...

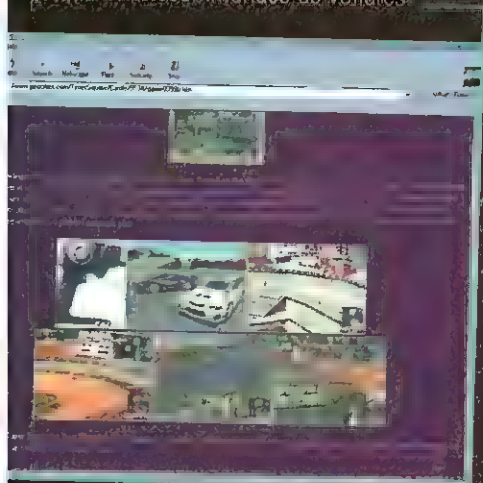
UNIVERSAL
PUBLICATIONS



Tivola
ELECTRONIC PUBLISHING

15 MARS

Taito prévoit de sortir RC de Go 1 en arcade, en juin. Ce jeu de courses de voitures télé-guidées fait suite à la série un peu spéciale des « de Go ». On se souvient que Densha de Go était une simulation de train, par exemple. Vous pourrez courir dans le sable ou encore à l'intérieur de villes miniatures, et il y aura plus de 20 voitures et circuits. Pour plus de réalisme, les commandes seront une réplique de télécommandes de voitures.

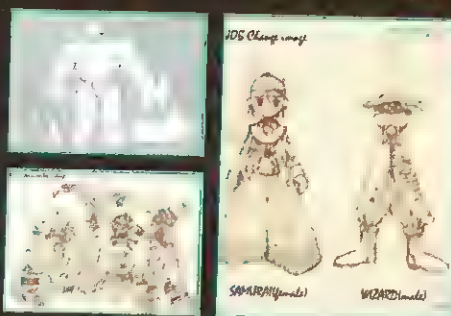


Une étude d'Exel Research démontre que c'est Sony qui a vendu le plus de jeux en 98. 60 % des revenus de la société sont dus à la section Computer Entertainment (ce qui explique les moyens colossaux mis en œuvre par Sony pour imposer la PlayStation 2) voici le top 10 des sociétés liées à l'industrie du jeu vidéo, avec leurs revenus réalisés exprimés en millions de dollars pour l'année 98 :

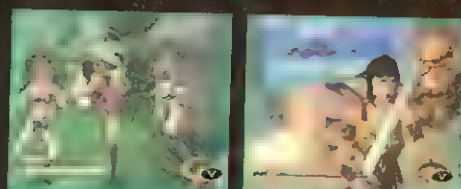
Sony	3033
Inténdo	1355
Electronic Arts	848
Sega	470
Acclaim Entertainment	311
Logièmes	305
Midway Home Entertainment	266
Division	131
Onami	130
Sney Interactive	83

Commentaire de Walter Mico, d'Exel Research : « Entre 50 et 60 % des ménages de par le monde (comprendre Europe, États-Unis et Japon), possèdent maintenant une console de jeu. Il n'est donc pas surprenant de voir que les ventes de jeux sur consoles restent plus élevées que ceux sur PC. »

Rumeur : Square travaillerait sur un nouveau Final Fantasy qui revient « aux sources », avec un monde méchanico-médiéval, de la magie, des personnages 3D, un système de classes, etc. Un FF qui ressemblerait aux 5 premiers épisodes, en fait. Les visuels présentés le sont censés provenir de chez Square, mais rien de précis les concernant n'est défini. Certains parlent d'un FFIX, d'autre d'un FF Tactics 2. Ce ne sont peut-être même que des dessins qui ne serviront à aucun projet. Enfin, il est toujours agréable de les découvrir, non ?



Voici des images de Xena Warrior Princess sur PlayStation. On attend assez peu de choses de ce bac à témé qui réalise par 989 Studios, mais Xena reste une figure majeure du panthéon télévisuel, alors bon :



19 MARS

Nintendo confirme qu'une version N64 de Metroid est en développement. Il révèle également que le soft Mario Artist : Talent Maker sera compatible avec la Game Boy Camera, histoire de pouvoir retravailler le portrait de vos amis.

Sony a présenté Arc the Lad II, prévu pour la fin de l'année au Japon. L'histoire prend place plusieurs années après la fin d'ATLII et vous y incarnez Aec, un jeune garçon de 14 ans. Le jeu sera entièrement en 3D cette fois-ci et il inclura de nombreuses séquences cinématiques.



Après FFVII, c'est Parasite Eve qui est prévu sur PC.

Rumeur : Square préparerait la suite de Parasite Eve. Le jeu sortirait exceptionnellement d'abord aux États-Unis cet été, puis un mois après au Japon.

Hasbro Interactive prépare un nouveau jeu Dreamcast : Formula 1 Racing Simulation. Un titre qui s'éloigne quelque peu de ses productions habituelles.

N Space prépare Die Hard Trilogy 2 pour PlayStation. Comme pour le premier volet, ce soft inclut plusieurs genres de jeux en un. C'est Electronic Arts qui commercialisera le titre, une fois encore.

Capcom va sortir Rival Schools United by Fate: Evolution 2, en juin sur PlayStation. Le titre inclura des tas de mini-jeux qui rendront ce soft de combats très attractif.

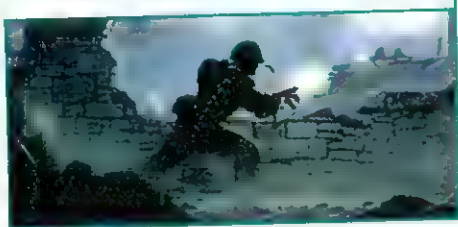


Sega propose sa Dreamcast en location, dans une centaine de magasins japonais. Vous pouvez y emprunter la console et des démos jouables de Sega Rally 2 et Sonic Adventure, pendant 3 jours, pour la modique somme de 500 yens (environ 30 frs).

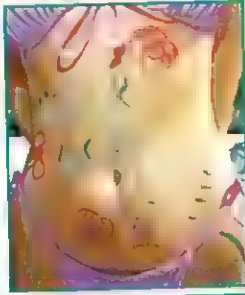
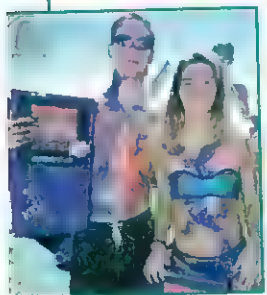
CSK prépare une caméra digitale pour Dreamcast, qui permettra à ses heureux acquéreurs de se voir lorsqu'ils sont en même temps connectés à Internet.

Psygnosis travaille d'ores et déjà sur la suite de Rollcage. Un jeu qui ne devrait pas être édité par Psygnosis, l'éditeur étant en pleine déliquescence.

Dreamworks Interactive prépare un jeu ayant pour cadre la Seconde Guerre mondiale. Son nom : Medal of Honor. Vous y jouez le rôle d'un espion allié et devez déjouer plusieurs plans allemands. Il y aura une trentaine de missions et un mode 2 joueurs, en coopération ou l'un contre l'autre, est prévu. Pour mémoire, rappelons que Dreamworks Interactive appartient pour partie à Steven Spielberg. Le studio de développement semble ici s'inspirer d'une des dernières créations du maître : il faut sauver le Soldat Ryan. Histoire de coller le plus possible à la réalité, Dreamworks s'est assuré les services du capitaine Dale Dye, qui a déjà été consultant sur des films comme Platoon ou Né en 4 Juillet.



Dans le but de promouvoir la Game Boy Color, Nintendo a organisé une petite session de coloriage sur corps bronzés, pour faire de la pub à la machine. Quelques dizaines d'étudiants se sont prêtés au jeu et voilà le résultat. C'est le genre d'informations débilites qui n'apporte rien, mais bon, les photos sont rigolotes.



22 MARS

Un minimum de 12 heures et d'un...
découvrir tout ce que renferme le jeu.



Intogrames annonce qu'il travaille sur une version Dreamcast de V-Rally. Le jeu sera en fait basé sur V-Rally 2 et devrait sortir au début de l'année prochaine.

Fatal Fury: Wild Ambitions, un titre Hyper Neo

absent de la version arcade.

23 MARS

Bust a Move 2, d'Enix, sera compatible avec le tapis de danse de Konami, vendu avec le jeu Dance Dance Revolution. On pose le tapis par terre, on met ses pieds dessus et hop, on joue les Travolta (jeune).

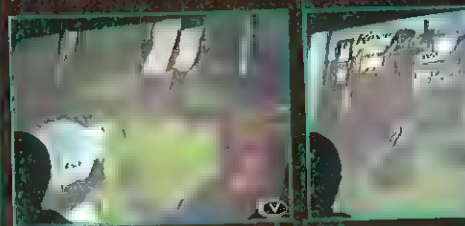
Techno Soft, créateur de la série des Thunder Force sur Megadrive, devient développeur pour Dreamcast. Il n'est cependant pas dans ses projets immédiats de développer un nouveau Thunder Force sur cette machine.

SNK décide de s'attaquer au genre aventure/horreur avec un nouveau titre, Koudelka. Le jeu est développé par un éditeur formé d'anciens membres de Square. Sacroth. Il a pour cadre le 19^e siècle. Vous y incarnez

une jeune gitane du nom de Yacine Koudelka et pouvez être accompagné de différents personnages. Vous rencontrerez également, évidemment, des êtres plus inquiétants, comme, par exemple, un bossu vieux de plusieurs centaines d'années. Serait-ce Notre-Dame de Paris version trash ?



Cebes annonce que Resident Evil 2 sera sorti sur Dreamcast. La version de la version PC. Il proposera des améliorations plus poussées et de nouveaux modes de jeu. Ce jeu est développé par Capcom. Mais même, mais surtout, c'est un skin stretch. Angel Strider, qui occupe de la l'obscurité.



Rumeur : un Tekken « 3.5 » venait de sortir cet été au Japon. La borne d'arcade serait plus performante que celle utilisée pour le Tekken 3 de base, et tous les personnages de Tekken 2 oubliés feraient leur grand retour dans cette nouvelle version.

D2, le jeu d'horreur/aventure de Wara, sortira sur 3-GB-Rom. Ce sera le premier jeu Dreamcast à prendre autant de place. On espère que cela ne servira pas uniquement à nous proposer des cinématiques impressionnantes.



26 MARS

Rumeur : Sega travaillerait sur un nouveau jeu de combats, Waffupu, développé sur carte Naomi. Contrairement à la plupart des softs du genre, vous ne remportez pas ici des rounds mais accumulez des points en réalisant différentes attaques. Le premier à totaliser 5 points est déclaré vainqueur.

De nouvelles informations concernant la Nintendo 2001 » circulent. La console serait une 128 bits disposant d'un microprocesseur central tournant à 400 MHz. De la Rumble RDRAM (mémoire vive) serait utilisée et la console lirait des DVD d'une capacité de 15 Giga. Le Rumble Pack serait fourni de base avec des padlocks et un modem serait intégré à la console.

Rumeur : Capcom et SNK auraient procédé à un échange de copyright qui permet à chacune des compagnies d'utiliser les personnages de l'autre. Ainsi, SNK pourrait produire des jeux sur Neo Geo Pocket en mettant en scène des héros Capcom, tandis que Capcom aurait la possibilité de créer des jeux d'arcade utilisant des combattants du monde SNK.

La version PlayStation de Grandia, prévue pour le 16 août au Japon, proposera des éléments inédits sur Saturn : nouveaux effets de lumière sur les sorts, moins de temps de chargements, nouveaux menus d'identification, etc.



Commentaires de Soichiro Irimajiri, président de Sega : « Sony a positionné sa console de jeu au centre de ses affaires et a changé la façon de voir des gens à propos des jeux. C'est un événement sans précédent. (...) La taille du processeur que Sony veut utiliser est deux fois plus grande que celle de la Dreamcast. Si Sony veut le produire avec la technologie existante, il coûtera nécessairement dans les 50 000 ou 60 000 yens (2 500 à 3 000 frs) ».

Infogrames sponsorise une chasse à l'œuf de Pâques géante à New York le 3 avril. Eggstravaganza. Ceci dans le seul but de promouvoir son titre Game Boy : Carol Crazy (avec Bugs Bunny). Détails : ce sont ici des carottes qui font retrouver évidemment.

Voici les chiffres de ventes de consoles donnés par le magazine Famitsu en ce qui concerne la semaine du 8 au 14 mars au Japon, soit une semaine.

PlayStation :	40 040
Dreamcast :	9 232
Nintendo 64 :	12 612
Game Boy :	8 164
Game Boy Color :	28 446
Neo Geo Pocket :	294 (!)
WonderSwan :	51 375
PocketStation :	57

29 MARS

Angel Studios, qui s'occupe de l'adaptation de Resident Evil 2 sur N64, travaille avec Factor 5 (développeur de Rogue Squadron), sur le système de compression applicable au jeu. Au lieu des effets en mono de la PlayStation, RE2 N64 supportera le Dolby Surround. La compression permettra même d'inclure sur la cartouche la totalité des cinématiques présentes sur PlayStation.



Rumeur : Capcom sortirait un nouveau jeu intitulé Spawn versus Street Fighter (!). Développé sur Naomi, sa conversion sur Dreamcast - si le jeu existe - semble déjà certaine...



31 MARS

Interplay a annoncé que MDK2 serait disponible sur Dreamcast en septembre prochain.

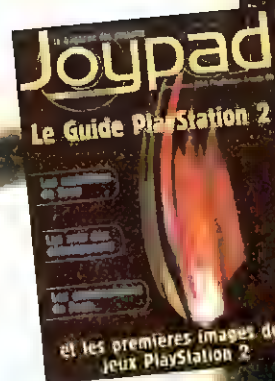
Sega Japan travaille sur la suite de son jeu d'action/RPG The Story of Thor. Le titre est bien entendu prévu sur Dreamcast.

3DO travaille sur un nouveau titre N64 : Army Men 3D. Dans ce jeu, vous incarnez des petits personnages en plastique qui y en a 9 de sélectionnables qui évolueront dans des décors où tout paraît évidemment gigantesque. Il y a ici 14 missions à remplir.



**tous les mois à
partir de 27 frs.**

**C'est possible :
abonnez-vous !**



1 an de Joypad (11 numéros) = 385 F au lieu de 427 F, soit plus de 22 % de réduction !

CODE POSTAL VILLE

Expire le 11 11 Date de naissance 1111

Signature _____

STAR WARSTM

LUCASFILMTM

MAGAZINE

EN
CADEAU
UN POSTER
DE
L'ÉPISODE I

17 MAI/JUIN 1999
PARUTION MI-MAI



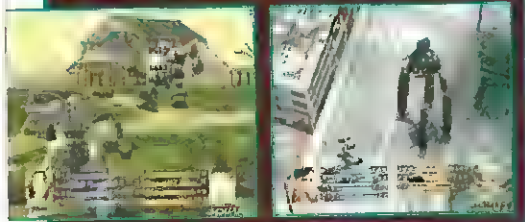
ACTUELLEMENT CHEZ
VOTRE MARCHAND
DE JOURNAUX

N° 16 - MARS/AVRIL 1999 - 35,00 FRANCS

LE MAGAZINE OFFICIEL



Square a annoncé la sortie de Front Mission 3 sur PlayStation cet été. Dans ce jeu, vous pourrez non seulement conduire des robots, mais également vous en extraire et vous battre en tant qu'être humain, ou prendre possession d'autres machines laissées à l'abandon sur le champ de bataille.



2 AVRIL

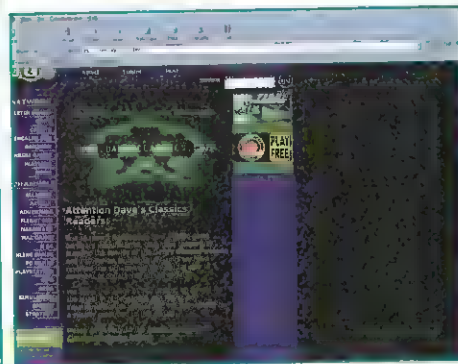
SNK dévoile un nouveau titre de combats en arcade. *Burik, One World Grapple Tournament '99*. Il y a ici 10 personnages sélectionnables. Chacun possède son propre style de combats (sumo, catch, boxe, karaté...) et l'action se déroule sur des arènes fermées. Il n'y a qu'un round pour décider qui sort vainqueur du combat.



Rumeur : Bandai aurait décidé de sortir une caméra digitale qu'on branche sur sa PlayStation. Elle sortirait cet été et serait vendue 9 800 yens (environ 500 frs).

Rumeur : Takara aurait deux titres PlayStation 2 en développement : un nouveau Tashinden et un nouveau Choro-Q. Génial, c'est la fête.

Sony poursuit le site www.davesclassics.com en justice. Spécialisé dans les émulateurs, ce site est l'un des plus populaires dans le genre. Les raisons de la poursuite concernent des histoires de copyright et de compétition déloyale, le BIOS de la PlayStation étant récupérable à cette adresse ! Le site a été fermé jusqu'à nouvel ordre.



5 AVRIL

Ascii et Yuke travaillent sur un nouveau jeu d'action/RPG appelé *Berserk Fighter*, sur Dreamcast. Le jeu se rapprocherait, question ambiance, d'un titre comme *Castlevania*.



Square annonce une restructuration en profondeur. D'ici à mai 2000, la compagnie devrait être divisée en 8 sections (spécialisées dans le son, le marketing, le graphisme, la programmation, etc.) afin de mieux maîtriser les dépenses.

Rumeur : un nouveau Resident Evil sur PlayStation verrait le jour vers la fin de l'année. Il s'appellerait *Resident Evil X* (ou *Nemesis*) et prendrait place 24 heures avant le début de RE2.

7 AVRIL

Enfin, c'est officiel : Sony pour installer des jeux sur PlayStation 2.

Acclaim annonce que 79 % de ses ventes de jeux en 98 sont dus à la N64. Les ventes sur PlayStation ne représentant que 9 % de ses ventes totales. L'éditeur américain présente une belle santé financière et prévoit de sortir un nouveau *South Park* et un nouveau jeu de catch dans le courant de l'année 99. Preuve indubitable que les Américains ont un sens critique très développé.

IL A DIT...

Voici quelques phrases tirées du discours de Bernie Stolar, président de Sega of America, lors du dernier Game Developers Conference.

« La Dreamcast est réellement révolutionnaire. () Elle est la première console à utiliser Internet. Elle peut changer et évoluer selon les besoins et les desirs des joueurs. Il n'y a pas que les périphériques. L'OS peut être modifié et la mémoire allouée à la console permet de downloader des informations à partir d'Internet, susceptibles d'améliorer les performances de la machine ou de certains jeux. () De nombreuses personnes nous ont demandé pourquoi nous n'avons pas inclus directement un DVD dans la console. C'est une simple question d'économie. Quand le DVD sera accessible à un prix raisonnable pour le grand public, nous l'inclurons dans la console. () La Dreamcast vendue au Japon est pourvue d'un modem 33,6 K, mais nous allons proposer un modem 56 K pour la sortie de la console aux Etats-Unis. C'est un exemple de la façon dont la console peut évoluer. () Sega possède une équipe de développement interne constituée de plus de 3 000 membres qui travaillent d'arrache-pied au moment présent. Ils créent des jeux qui repoussent les limites du système. »

TOUTES LES SORTIES JAPONAISES ET AMÉRICAINES

BLUE STINGER (104)

Gollum et Willow ne s'en sont toujours pas remis. Le premier Resident-like de la Dreamcast est une véritable surprise. Violent, varié, accrocheur. Un grand jeu.

HOUSE OF THE DEAD 2 (112)

Un jeu de très sauvage, 100 % core gamers, qui a converti le très dubitatif Kendy à la Dreamcast. Irritation de l'index garantie ! Ouïe, ouïe, ça brûle.

MARVEL VS CAPCOM (118)

Capcom donne une nouvelle fois dans le recyclage, mais cette fois la sauce ne prend pas. Un cross over bien décevant comparé au fantastique Power Stone.

ET BASS (120)

Les simulations de pêche ont le vent en poupe au pays du Soleil Levant. Une expérience ludique à réserver en priorité aux ouïgeois coincés de Familles de France !

ZAPPING (122)

La curiosité du mois se nomme Real Sound. Un jeu d'aventure destiné aux aveugles : pas d'images, juste du son. Une autre vision du jeu vidéo !

Le mois de mai se doit d'être marqué d'une pierre blanche. Chers lecteurs, Kendy a dépensé plus de 3 000 francs pour s'acheter, devinez quoi ? Une Dreamcast ! Y a pas à dire, il a le sens des affaires, l'animal ! Comment expliquer un tel revirement d'opinion ? La réponse tient en quatre mots et en un chiffre : House of the Dead 2. Mais rassurez-vous, les choses devraient rentrer dans l'ordre. D'ici quelques semaines, voire quelques jours, Kendy troquera sûrement sa Dreamcast contre un énorme sandwich grec bien gras. C'est aussi ça la « hard-core attitude ». Enfin, tout ça pour dire que la machine de Sega domine l'import de façon écrasante, avec des productions qui ne laissent augurer que de bonnes choses pour l'avenir. Il suffit de passer trois nuits blanches sur Blue Stinger, pour prendre conscience du potentiel de la bécane. Et ce n'est que le début...

Zoom

LES SORTIES  JAPON

Blue Stinger

NBRE DE JOUEURS : 1

GENRE : ACTION/AVENTURE

SAUVEGARDES : 003

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3

COMPRÉHENSION DE LA LANGUE : APPRÉCIABLE

CONTINUES : SAUVEGARDES

DIFFICULTÉ : MOYENNE

SPECIAL : COMPATIBLE PURO PURO ET VGA BOX

EXISTE SUR : RIEN D'AUTRE


Dreamcast

BLUE STINGER

Blue Stinger, premier jeu

d'action/aventure sur

Dreamcast, était aussi

attendu que la mousson

en Inde. Alors quel

verdict ? Alléluia, Blue

Stinger apporte le saut

technologique et l'intérêt

que nous espérions tous.

Gros plan sur l'un des

chefs-d'œuvre de ce

début d'année !



La taille des boss ainsi que l'effet de votre lance-napalm sont juste stupéfiants.



Le 27 novembre 1998, Sega lançait, sur le marché japonais Dreamcast. Difficile alors de contenir l'excitation de la part des joueurs. Le constructeur détenait enfin le moyen de sortir tête de l'eau et la puissance colossale de la Dreamcast laissait présager du meilleur. Cependant, en près de 5 mois d'existence, la force est de constater que les véritables chefs-d'œuvre « nouvelle génération » peuvent se compter sur les doigts d'une main. Coup de grâce ultime, le 2 mars 1999, Sony dévoilait sa riposte, la PlayStation 2 débutait. Alors, faut-il perdre foi en la Dreamcast et croire déjà à un nouvel échec retentissant de Sega ? Au milieu de la vague de titres de ces 2 derniers mois, la réponse a le mérite d'être claire : non. Non, non et re-non ! Enterrer ou sous-estimer la Dreamcast si prématurément, quelle hérésie ! Pour vous le prouver, plongez-vous dans l'univers angissant de Blue Stinger. Un titre splendide que nous vous annonçons depuis bien longtemps et qui comblera enfin les plus réfractaires et les sceptiques.

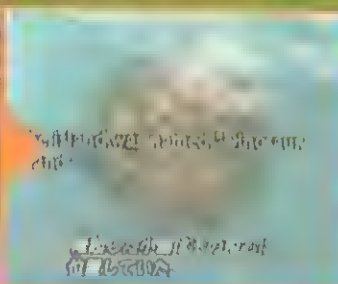
Des erreurs de jeunesse

La Dreamcast demeure pour l'instant la console de « core gamers », vous savez ces maniaques qui délaissent famille, repas et sommeil afin de s'adonner, à tout plein temps, à leur passion : les jeux vidéo. Climax Graphics (une branche annexée à Climax célèbre pour Dark Savior) sera soucieux de satisfaire ce public exigeant. Fondée le 2 décembre 1996, cette toute jeune équipe constituée de 18 personnes s'est ainsi attelée à la création de



inger depuis près d'un an et demi. Bien évidemment, comme pour tout premier jeu, quelques erreurs n'ont pu être évitées. Il existe donc des défauts plus ou moins aspérants et autant s'en débarrasser le plus vite possible. Vous verrez, après, on sent mieux. En passant sur le look assez noble des héros, le principal reproche qu'on pourrait en effet adresser à Blue Ranger concerne la gestion des angles de caméra. La volonté des développeurs de proposer un nouveau genre qualifié de « film d'action/aventure en temps réel » importait des risques. Pour y parvenir, les cadrages offrent, la plupart du temps, des plans très serrés sur le héros ou bien encore de longs travellings audacieux. Si, du point de vue artistique, le rendu paraît dans l'ensemble convaincant, l'inconvénient provient du rétrécissement du champ de vision au détriment d'une présentation globale des lieux. Par conséquent, lorsque vous pénétrerez dans une salle infestée de créatures aux intentions belliqueuses, la caméra restera désespérément focalisée sur votre charmant minois. Il y a de quoi s'énervner. Autre désagrément : les mouvements trop brusques de caméra. Il manque ainsi certains passages où certains objets restés inaperçus. Toutefois, on est encore loin des bugs à Tomb Raider. Le plus étonnant, c'est qu'on rencontre énormément de problèmes de ce style en début d'aventure et bien moins par la suite. Déroutant pour une entrée en matière, et dommage qu'on ne puisse régler soi-même les angles de la caméra. Pourtant, dans le vif de l'aventure, on s'habitue vite à ces quelques

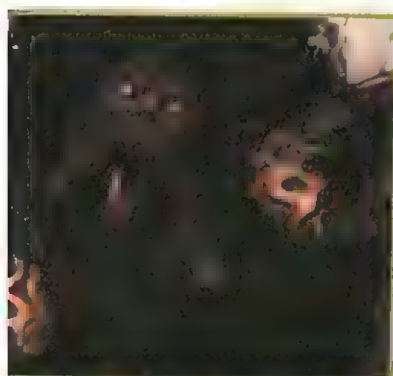
L'AMBIGUÛ DU POLYÈDRE MULTIMÉDIA



Tu vas te calmer toi ! Un combat bien inégal.



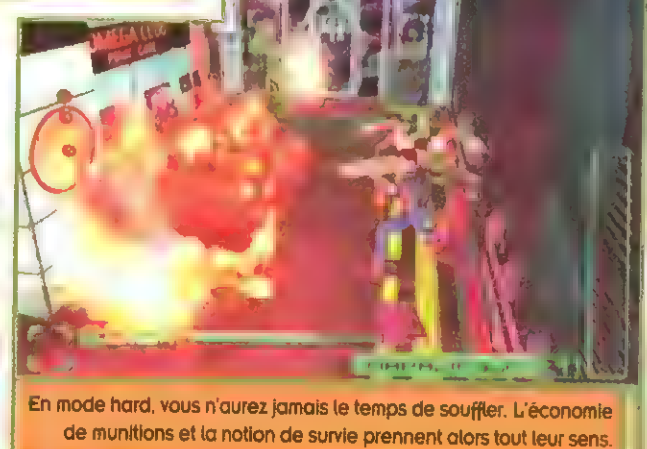
Cette masse gluante est animée à la manière d'un T1000. Impressionnant.




ne n'a pas le droit à l'erreur. Qui vise-t-elle ?



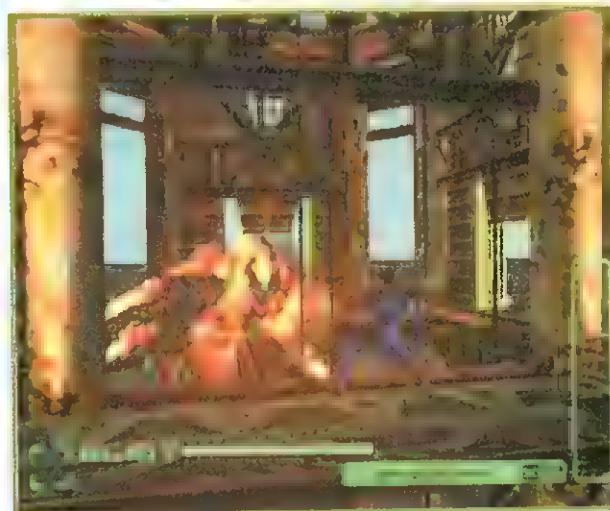
Bienvenue dans l'étoile de la mort. Un clin d'œil à la saga Star Wars.



En mode hard, vous n'aurez jamais le temps de souffler. L'économie de munitions et la notion de survie prennent alors tout leur sens.

S SORTIES  JAPON

A ce niveau, on ne parlera plus d'explosion mais de véritable feu d'artifice ! Fantastique.



Eliot a toujours été fan de Tom Cruise et de son interprétation dans Mission Impossible.

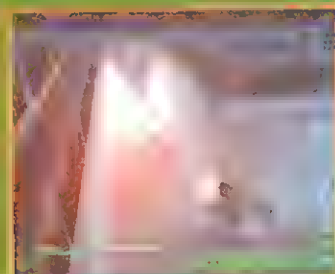
**Blue Stinger,
un véritable
chef-d'œuvre
sur Dreamcast**

défauts ainsi qu'à la relative lenteur de l'animation et aux petits enchevêtrements de polygones des personnages. Si Blue Stinger n'est certes pas irréprochable, ses erreurs ne s'effectuent pas au détriment du plaisir de jeu et c'est bien l'essentiel.

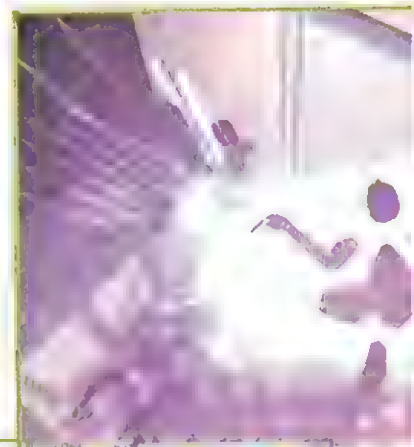
Resident Evil like ?

Longtemps défini comme le Resident Evil de la Dreamcast, Blue Stinger ne s'inspire en fait que rarement du chef-d'œuvre de Capcom, pour tendre plus vers l'esprit Fade to Black. La recette du 30 % horreur, 30 % action et 40 % recherche employée ici met plus l'accent sur l'aventure que sur le carnage à tout va. Ainsi, même si l'aventure se déroule au sein d'un complexe envahi par de mystérieuses créatures, les développeurs n'ont pas souhaité créer un sentiment d'oppression permanent. Bien évidemment, le périple d'Eliot et Dogs ressemble pas vraiment à une balade de plaisance, et l'ambiance de Blue Stinger tient plus du film d'action hollywoodien que du « survival horror ». Tous les ressorts des films à grand spectacle ont donc été utilisés et, afin de se rapprocher le plus possible de ce rendu cinématographique, Climax Graphics s'est même allié aux services de deux professionnels : septième art : Pete Von Sholley (Mortal Kombat, James et la Pêche Géante, The Mask) pour la gestion des caméras et Rob

Regardez mon beau thumblon !



Ce sabre électrique calmera les monstres les plus hargneux.



hort (Beetlejuice) pour le design des
ontres. Ainsi, pour la première fois, le
ssé entre jeu vidéo et cinéma semble se
mbler. La représentation graphique
mptueuse de finesse et de complexité
nerville à tel point qu'on a vraiment
mpression d'assister à un dessin animé
teractif (on attendra Shen Mue, pour
rler réellement de film). Impossible de
ster insensible face aux effets spéciaux
llucinants des combats et au travail effec-
é sur le portage des ombres. On a beau
nnaître, sur le papier, le potentiel de la
eamcast, c'est la première fois qu'on a
oit à une telle démonstration. En effet,
ne s'agit plus d'une « simple » conver-
on d'un jeu d'arcade, mais bel et bien
in titre totalement inédit, du premier jeu
aventure/action 128 bits !

Des vidéos à cliquies



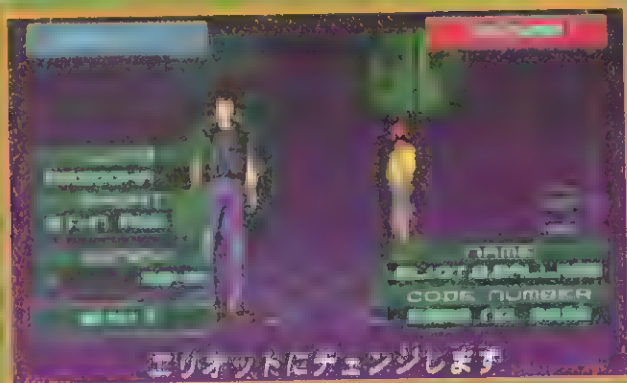
Frustration : le mot à bannir

âce à Blue Stinger, on peut enfin com-
endre ce que signifie l'appellation
« jeu vidéo nouvelle génération ». En effet,
squ'on se rend compte que l'intégra-
des lieux, affichés en 3D temps réel,
alisent, esthétiquement parlant, avec
décors en pré-calculés utilisés dans
III ou RE2... il y a de quoi être bluffé.
rs, même si au vu des photos, vous
s en doutiez, je vais le répéter : le
eau de détail est sidérant. Plus l'aven-
e progresse, plus les environnements
phiques se font variés et extraordi-
rement fouillés, et ce, sans que de
eux bugs d'affichage parasitent le
sir de jeu. Hormis les quelques pro-
mes de caméra, Blue Stinger est
mpt de bugs ! Une sacrée prouesse.
endant, l'intérêt du titre réside avant
dans le rythme de l'aventure. Jamais



S SORTIES  JAPON

L'univers fait la force



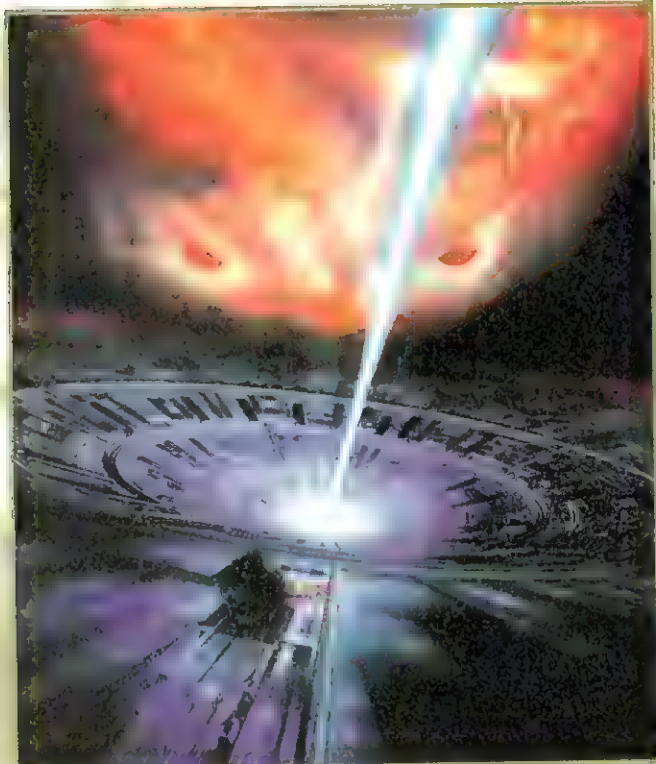
Blue Stinger est un jeu d'action-aventure développé par la société japonaise Taito. Le jeu est sorti en 1993 sur la console Super 32X. Il s'agit d'un jeu de rôle en temps réel, où le joueur incarne un héros qui doit sauver le monde. Le jeu est très populaire au Japon et a été traduit en français. Le jeu est considéré comme l'un des meilleurs jeux de rôle en temps réel de la console Super 32X.



de temps mort, mais des rebondissements fréquents, et surtout une variété incomparable de situations avec, en premier lieu, deux, trois séquences d'anthologie qui vous laisse découvrir par vous-même. Après une heure de jeu, vous ne pouvez plus lâcher le pad, c'est une certitude. Et puis les combats se révèlent d'une intensité suffisamment rare pour ne jamais laisser. A l'achat d'une nouvelle arme, c'est toujours le même rituel : « Vite, faut que je trouve un monstre pour admirer la puissance de mon nouveau joujou ! » Parmi les plus impressionnantes, le bazooka et le sabre électrique bleu figurent d'armes cultes ! Très franchement, l'équilibre quasi parfait entre recherche et action rend ce titre incomparablement triplant (c'est le mot). On en prend plein les yeux, plein les oreilles, grâce à une excellente bande son signée Toshihi Sawatari. Et la durée de vie est suffisante pour ne pas faire retomber la tension comme un vieux soufflé refroidi. Ouy, vraiment, Blue Stinger a fait vibrer la rédaction comme peu de jeux étaient parvenus à le faire ces derniers temps. Croyez-nous, grâce à cette bombe, la Dreamcast est désormais lancée !

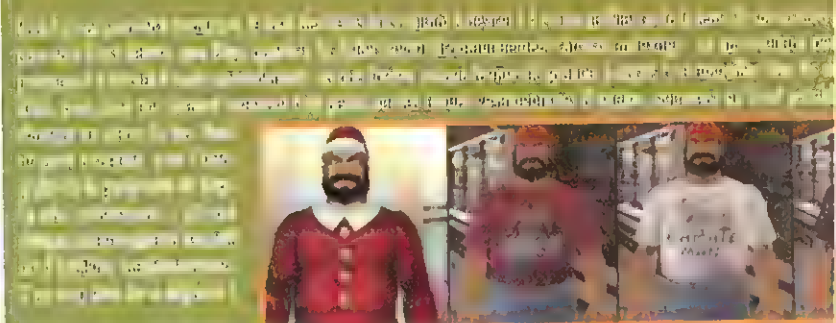
Gollu

Une réalisation technique fantastique pour un jeu éblouissant



Lors de ce passage, des pods de surveillance ne manqueront pas de vous régler votre compte. Pensez à vous dissimuler près des antennes.

Du Blue Stinger au jeu vidéo



EDITEUR SEGA
DISPO. EUROPE SEPTEMBRE 99

8/10

Par où commencer pour EUT



...qu'Eliot pensait enfin goûter à de possibles vacances mystérieux événement le force à mener des investigations sur l'île Dinosaur. En tant que membre des R (Special Sea Rescue), ses aptitudes au combat et dynamisme lui permettent de rester maître de la situation... pour le moment.



Avant d'assurer la surveillance de l'île pour le compte de la société Kimura, cette jeune femme appartenait au corps d'élite des ESER, tout comme Eliot. Experte en informatique et maîtrisant parfaitement l'anglais, elle a été choisie pour sa confiance.

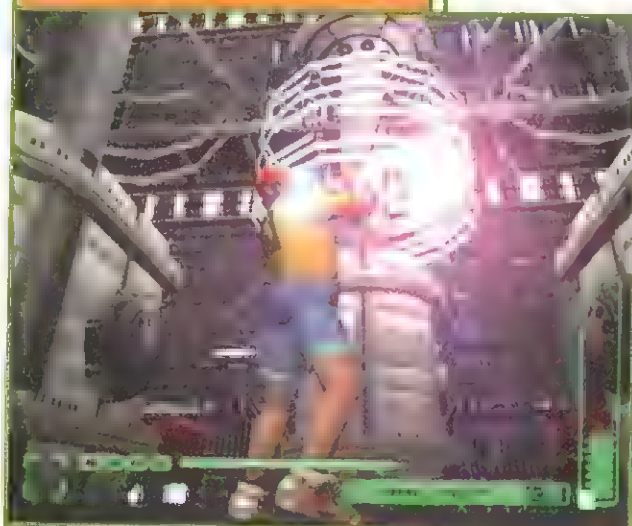


Un militaire et désormais pêcheur à la retraite, Doggy est très secret sur son passé. Ses connaissances des armes à feu vous seront toutefois d'un grand secours. Un homme difficile à corner.



Cette étrange entité a fait soudainement son apparition lors de l'incident sur l'île. Quelles sont ses motivations, pourquoi suit-elle toujours Eliot, se trouve-t-elle...

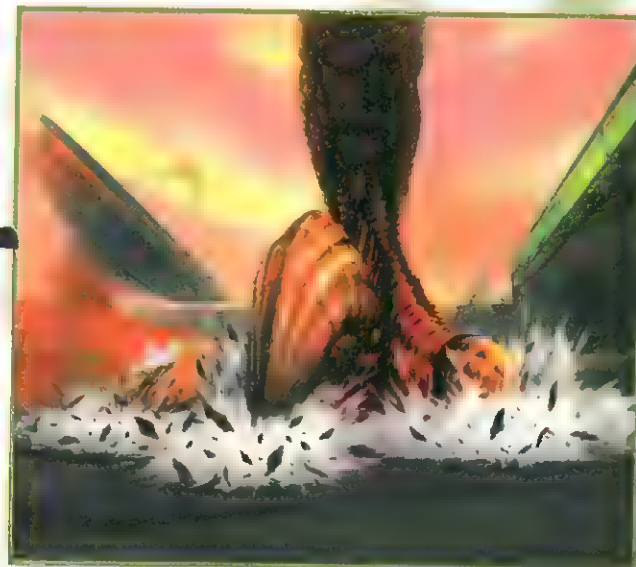
Les décors brillent par la complexité de leur architecture et la finesse des traits. On se rapproche des images haute résolution.



Lors d'un tir au bazooka, une légère volute de fumée se dégagera. Un souci du détail sans pareil.



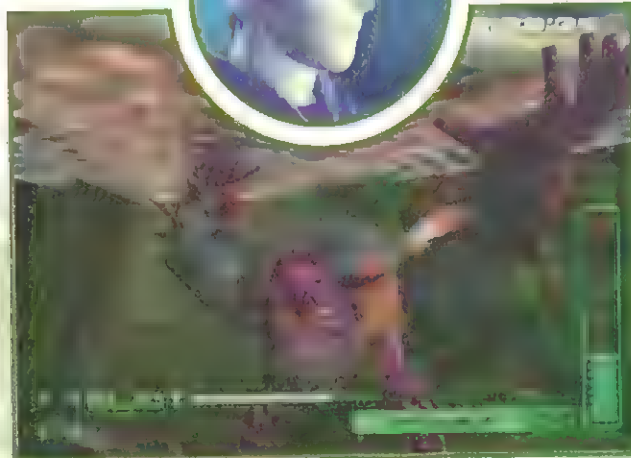
Au sein de cette salle d'expérimentation, la nature a repris ses droits. Un peu de courage, domptez-la !



ENTRETIEN AVEC LES CRÉATEURS DE BLUE STINGER



Climax Graphics, petit studio de 18 passionnés de jeux vidéo, a prouvé, avec Blue Stinger, qu'il n'est pas besoin d'avoir recours à des centaines de programmeurs et de gigantesques ateliers de développement pour obtenir un grand jeu. Une performance qui valait bien qu'on s'intéressât à eux de près. Shinya Nishigaki, producteur du jeu, raconte à Joupad la genèse de Blue Stinger.



Joupad : Pourquoi avoir choisi le genre action/aventure pour un premier jeu ?

Shinya Nishigaki : Lorsqu'il s'agit de créer un jeu qui exploite comme il faut les capacités de la machine, c'est immédiatement un jeu d'action en temps réel qui vient à l'esprit. Plutôt que de proposer un soft d'action simple qui se serait retrouvé confronté à un grand nombre d'adaptations d'arcade, nous avons voulu nous orienter vers un produit plus original. L'aventure ainsi ajoutée nous permettait de faire un jeu plus subtil tout en étant techniquement impressionnant.

Qu'apporte Blue Stinger au genre ?

Je pense que Blue Stinger est le premier jeu d'action/aventure style SF tout l'environnement est géré en temps réel avec un certain réalisme. Jamais un jeu de ce genre n'avait été aussi réaliste. Les capacités de la Dreamcast autorisent désormais ce type de productions.

Des influences ?

Essentiellement des réalisateurs américains comme Georges Lucas, Steven Spielberg, mais aussi Alfred Hitchcock, Robert Zemeckis et John Carpenter. On pense qu'on peut aussi ajouter Akira Kurosawa, Hayao Miyazaki et Neal Simon. Cela fait pas mal de monde au niveau des références !

Des difficultés rencontrées en cours de développement ?

Pas particulièrement, puisqu'en fait ce jeu a fait partie des premiers développements de la console. Nous n'avons même pas exploité la moitié des capacités de cette dernière. Par conséquent, nous n'avons pas fait appel à des techniques trop complexes. Il faut dire aussi que la librairie des outils de programmation de la Dreamcast est extraordinaire.

Pourquoi avoir fait appel à des vedettes 'Hollywood' ?

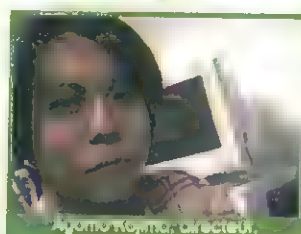
Il était beaucoup plus personnel. Je suis un grand fan d'effets spéciaux au cinéma. Et il y a 12 ans, j'avais filé un coup de main à la réalisation d'une convention sur les effets spéciaux au Japon. A l'époque, beaucoup de spécialistes américains en la matière venaient travailler au Japon, et je m'étais dit qu'il serait intéressant de travailler avec eux.

Dreamcast permet à Hollywood de s'intéresser aux jeux vidéo ?

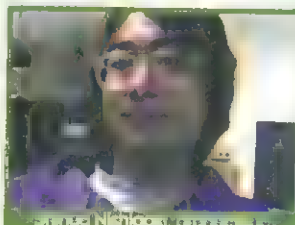
En fait, avec l'arrivée de la Dreamcast et de son potentiel, je me suis tourné vers ces personnes que j'avais rencontrées. Après leur avoir présenté la Dreamcast et leur avoir proposé de collaborer à notre projet, elles ont été très enthousiastes. Leur réponse fut « ça paraît amusant ». L'aventure pouvait commencer !

Jeux vidéo et cinéma : bientôt la fusion ?

On pense qu'il s'agit plutôt d'une nouvelle étape dans l'évolution des jeux. En fait, dans la culture des loisirs japonais, les films d'Hollywood ont une grande influence. Cependant, les jeux vidéo, qui ont un côté interactif, sont par certains aspects assez éloignés des films. Mais, malgré les différences, nous



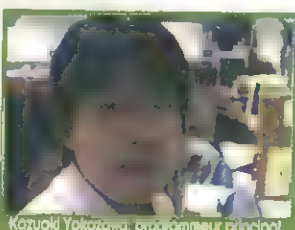
Ayumu Kojima, directeur.



Shinya Nishigaki, producteur.



Eiji Ohtsuka, concepteur.



Kazuaki Yokozawa, programmeur principal.



devons nous inspirer des manières de produire et de filmer, afin d'apprendre à faire de nouvelles choses.

Le caractère ultra-violent du jeu a-t-il posé des problèmes vis-à-vis de Sega ?

Monsieur Kogawa, notre producteur de Sega (Ndlr : le « producteur », ici, est en fait chargé de faire le lien entre le studio SN et Sega), a été assez ennuyé d'après ce que j'ai entendu.

De quoi êtes-vous le plus fier ?

Certainement de la vitesse à laquelle se déroulent l'action et le scénario. C'est vraiment sur ce point-là que nous avons concentré tous nos efforts. Nous avons voulu, dès le départ, faire un produit qu'on ne lâche plus une fois commencé. Et lors des tests sur le jeu, nous nous sommes rendus compte que nous avions réussi, ce qui nous a beaucoup satisfaits.

Des critiques sur le jeu ?

Il y a eu effectivement beaucoup de protestations et de critiques envers nos mouvements de caméra et nous en avons pris note. Le prochain jeu auquel nous pensons comportera la possibilité de choisir son mode de caméra.

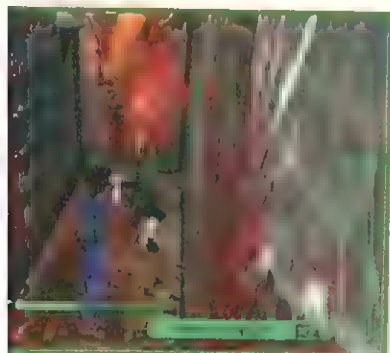
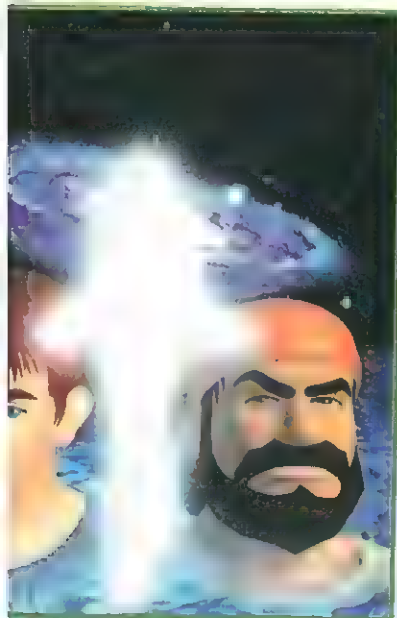
La presse spécialisée japonaise n'a que peu apprécié le jeu..

A mon avis, il y a trois raisons à cela. La première vient certainement du fait qu'ils ont joué au jeu dans l'urgence et sur une période assez courte. A cause de ça, ils n'ont donc certainement pas compris l'ensemble du jeu. La seconde est en fait leur manière de tester les jeux. Plutôt que de voir les bons côtés d'un jeu, ils cherchent les mauvais. Et, pour finir, la culture actuelle des jeux vidéo au Japon est plutôt orientée vers les jeux musicaux et les jeux de drague. Blue Stinger n'appartient ni à l'un ni à l'autre de ces genres.

Une suite est-elle prévue ?

Je ne peux rien vous dire pour le moment, mais vous saurez tout en temps voulu.

Propos recueillis par Greg et Gollum



Zoom

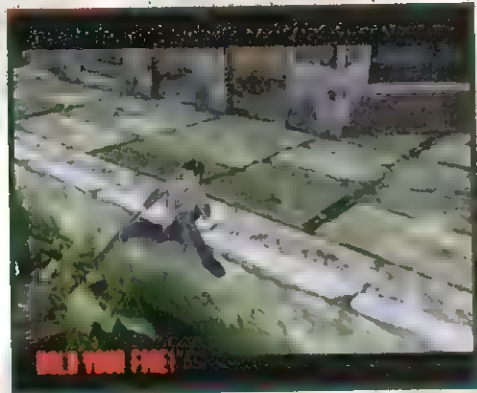
5 SORTIES  JAPON

The House of the Dead 2

NBRE DE JOUEURS : 2 CONTINUES : 5 & 9
 GENRE : SHOOT DIFFICULTÉ : DIFFICILE
 SAUVEGARDES : SDX VMS SPECIAL : COMPATIBLE PURO PURO PACK
 NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 5 EXISTE SUR : ARCADE
 COMPRÉHENSION DE LA LANGUE : INUTILE



THE HOUSE OF THE DEAD 2



Nous sommes en l'an 2000 et les zombies reviennent une seconde fois semer les germes de la destruction sur la surface de la Terre. Selon les dires de certains, le dénommé Goldman serait d'ailleurs à l'origine de l'émergence subite de ces créatures malfaisantes dans notre monde. Evidemment, vous faites toujours partie d'une organisation secrète agissant contre les fléaux paranormaux et devez, en tant que fait agent de la sauvegarde de l'espèce humaine que vous êtes, éliminer la source du problème. Pour cela, vous utiliserez l'outrance votre « appareil métallique à projection explosive de particules de poudre canon à projections vectorielles de salves mortelles aérodynamiques ». En d'autres termes, vous ferez seulement « pan pan » avec votre revolver ! Quoi de plus simple me direz-vous ! D'autant plus que le pistolet à infrarouge donné avec le soft révèle d'une précision redoutable. En fait, ce périphérique s'avère bien plus performant que le GunCon de Namco (sur PlayStation) qui avait la fâcheuse tendance à viser à travers lors d'un usage prolongé.

Une conversion mortelle

Utilisant la technologie Naomi, il était normal que HOTD2 fasse rapidement son entrée dans nos salons. Chronique d'un serial-shooting endiable...



Pour en venir au jeu, les férus de la version arcade ne pourront que se réjouir de la qualité d'adaptation de The House of the Dead 2, qui, sur 128 bits, bénéficie de textures bien plus riches et vivantes. Les ennemis explosent toujours telle la grenade à l'impact de vos balles, et, contrairement à Virtua Cop, affichent des réactions plus réalistes. En effet, alors que dans ce dernier il suffisait de tirer dans un bras ou un genou pour abattre ses assaillants, dans HOTD2, il faut désormais atteindre les zones vitales des monstres (tête, cou, poitrine...), pour en venir à bout. A l'instar du premier opus converti sur Saturn, les nombreux embranchements vous permettent de rompre avec une certaine linéarité vous offrant la possibilité d'accéder

EDITEUR SEGA
DISPO. EUROPE ... SEPTEMBRE 99

8/10

autres parcours pouvant modifier l'attitude des boss de fin de stages. Il s'agit pour cela de sauver des civils au bon moment, afin que ces derniers vous dévoient des accès dissimulés. Le cas échéant, ils vous procureront de la vie supplémentaire ou vous remercieront simplement, les radins.

Difficile et varié

moignant d'un niveau de difficulté suréaliste, HOTD 2 pourrait en décourager plus d'un. Même les joueurs rompus aux techniques de tirs des commandos devront employer un effort d'attention constant pour ne pas perdre rapidement les crédits. Est simple, il semble n'exister aucune préférence sensible entre le niveau de difficulté very easy et normal, tant la jouabilité paraît excessive. Nul n'est à l'abri d'une chute de l'index en somme, vous êtes devenu ! Par ailleurs, Sega a eu la préieuse idée d'inclure plusieurs modes de jeu pour cette mouture console, avec notamment une option d'entraînement très intéressante qui présente 10 épreuves diverses, trouvant votre précision et rapidité de tir. Le mode original, quant à lui, apporte de nouvelles options comme des crédits supplémentaires, des armes plus efficaces (la mitrailleuse, le shotgun...). Sans oublier le mode boss chronométré vos performances face à un monstre de fin de niveau de votre choix. Hétéroclite, jouissif et captivant, HOTD2 fait partie des jeux incontournables de la Dreamcast, au même titre que Blue Stinger, Sega Rally ou Power Stone dans le autre registre. A se procurer les yeux fermés.

Kendy



PRESS START BUTTON
CREDITS: 7



Cette situation
requiert une
certaine adresse
au tir

Les textures rouillées
des bâtisses confèrent
une atmosphère
glaque au jeu



Il faut
garder de ce
type de
zombis, visez
d'abord son
buste



Quand John Woo
rencontre Romero...

Et les bras, et la tête, et la queue !

De par leur faible constitution, les zombies décrépitent avec aisance. C'est donc avec un plaisir non dissimulé que vous assisterez à leur démembrement juteux lors de vos missions de nettoyage de la ville. Les armes gore, il est cependant regrettable que la couleur de l'émulsion soit ternie. Les joueurs de la Dreamcast ne pourront qu'approuver !



A la mort à la mort !

Le mode original vous permet, au départ, de sélectionner vos options de jeu. Vous pourrez choisir entre deux crédits supplémentaires, des balles plus destructrices ou bien étendre la capacité de votre chargeur de cartouches. A vous ensuite de trouver le bon moment pour mener à bien votre mission !



Malgré le texte en japonais, vous trouverez facilement les bonnes options.

Sauvez ce conducteur, pour qu'il vous montre un nouveau chemin.

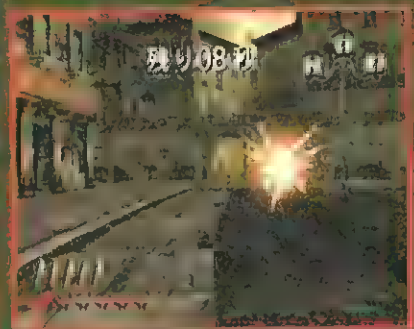
Une conversion parfaite du titre d'arcade

A gauche, une option de vie était dissimulée dans un bidon.

Paré pour la guerre

Un total de 10 niveaux ardues vous attendent dans le mode training ! Classées par ordre croissant de difficulté, elles testeront vos réflexes ainsi que votre précision au tir.

TRAINING MODE



Ce challenge vous propose d'abattre des cibles éloignées.



L'épreuve du revenant sur le pare-brise s'avère particulièrement épuisante !

Le Front de Libération des Humains de Jardins

Le Seigneur a proclamé dans les Écritures Saintes du Nouveau Testament : "Aime ton prochain comme toi-même". On peut aussi y lire "Aide-toi et le Ciel t'aidera". En outre, ici, sauvez autant pour l'honneur de la reconnaissance éternelle : bonus de vie, revigorant, passages secrets... la bonne action ne paye pas de mine !



Débarassez-vous des mutants qui menacent la demoiselle.

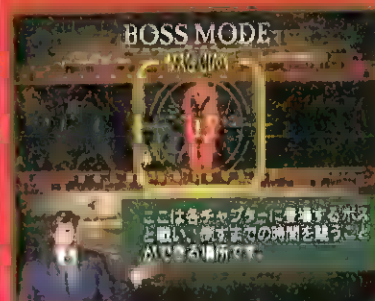


Une fois cela fait, libérez la jeune fille.

Les Jeux Olympiques de tir

La mode boss vous offre la possibilité d'affronter l'un des monstres de fin de niveau en un temps record. Bien entendu, les meilleurs temps seront pris en compte dans votre VMS !

BOSS MODE



teur vous indique les

STOCK GAMES

ACHAT - VENTE - ECHANGE

WWW.STOCK-GAMES.COM

MEGA PROMO !!!

N64 D'OCCAZ
+
ZELDA 64 D'OCCAZ
690 FRANCS !!! *

**TOUTE L'ACTUALITÉ
DU JEU VIDÉO !!!**

NINTENDO 64

**NINTENDO 64 + MARIO 64
790 FRANCS**

**PLAYSTATION DUALSHOCK
790 FRANCS**

1500

**1500
FR DE JEUX ACHETÉS
= 300 FR
DE
JEUX
GRATIS***

FUTURS REVENDEURS, REJOIGNEZ-NOUS !!

VOUS VOULEZ CONCEDER UN POINT D'UNIVERSITE OU VOUS POSSÉDEZ DÉJÀ UN MAGASIN ?
VOUS VOULEZ ÉTENDRE :
- D'UN IMPORTANT BUDGET FINANCIER (PLUS DE 6 ANS)
- D'UNE GÉNÉRALE D'ACHATS PERFORMANTE
- D'UNE NOTORIÉTÉ NATIONALE
ET FAIRE PARTIE D'UNE CHAÎNE DE MAGASINS DYNAMIQUE ?
STOCK GAMES RECHERCHE DES PARTENAIRES
POUR PLUS D'INFORMATIONS,

REVENDEURS,

**POUR LES JEUX SATURN,
GAME BOY COULEUR...
CONSULTEZ-NOUS !**

42 MAGASINS EN FRANCE !!!

EU CONSOLES Les Ecoles 75005 Paris PLIQUE Itaire 75011 Paris	01 46 33 07 83 M ^e Cardinal Lemoine 01 43 88 76 48 M ^e République	JUSSIEU CD ROM NEO GEO 13 Rue des Ecoles 75005 Paris 01 42 74 43 22 M ^e St Paul / Hotel de Ville	01 43 28 61 24 M ^e Cardinal Lemoine 01 42 74 43 22 M ^e St Paul / Hotel de Ville	MONTMARTRE 4 Rue Campagne-Première 01 44 63 02 49 M ^e Polssonnière	01 43 38 32 10 75014 Paris M ^e Raspail
NY la Division Leclerc - N 20 - 92160 Antony ouvert 7 jours / de 10h00 à 19h30 GERMAIN de Paris 78100 St Germain en Laye et Germain en Laye	01 46 740 300 01 30 61 74 60 01 46 89 72 73	CLICHY 62 Rue de Neuilly 92110 Clichy Sur Seine M ^e Mairie de Clichy LA DEFENSE 71 Avenue du Pr Wilson 92800 Puteaux RER La Défense BEAUVAIS Centre Commercial Franc Marché (Pres du DARTY) CHAMPIGNY S SEINE 36 Rue Louis Talmon 94500 Champigny s marne PROVINS 14/16 rue Victor Arnaud 77160 Provins	01 47 58 08 64 01 49 08 98 08 03 44 11 48 10 01 48 82 2000 01 60 67 68 21	CHOISY LE ROI 29 Rue Emile Zola 94600 Choisy Le Roi M ^e Choisy Le Roi VERSAILLES C C Les Mantes 78000 Versailles ouvert 7 jours / CLAMART Rue Pictonne 92140 Clamart ouvert 7 jours / ENGHIEN 52 Rue du Général De Gaulle 95880 Enghien Les Bains	01 48 84 31 41 01 39 83 30 30 01 40 85 00 88 01 38 64 38 52
le l' Eglise 94200 Ivry-S-Seine d'Ivry DENIS mle Basilique go de l' Aqueduc 93200 Saint Denis LON SOUS BOIS Aristide Briand 93320 Pavillon sous Bois	01 48 20 1999 01 48 48 46 46	CHOLET 29 Rue de l' Orangerie 49300 Cholet MARSEILLE 207 Rue de Rome 13006 Marseille MARSEILLE 98 Rue Montaigne 13012 Marseille METZ 80 en Fournirue 57000 Metz METZ 58 Passage Serpenoise 57000 Metz EVREUX Le Parvis - Rue Jean Jaurès 27000 Evreux PAU 25 Rue Gachet - Palais des Pyrénées 64000 Pau	04 91 48 27 48 04 91 48 50 42 03 87 37 37 47 03 87 36 63 63 02 32 31 38 86 05 89 83 88 22	CANNES 64 Boulevard Carnot 06400 Cannes NICE 21 Boulevard Raimbaldi 06000 Nice AIX EN PROVENCE 5 Rue Chabrier 13100 Aix en Provence REIMS 29 Rue Chanzy 51100 Reims BORDEAUX 163 Rue Sainte Catherine 33000 Bordeaux RENNES 25 Rue Marechal Joffre 35000 Rennes ABBEVILLE 9 rue Jean Jaurès 80100 Abbeville	04 93 380 900 04 93 13 00 10 04 42 23 84 84 03 26 47 77 78 05 86 79 00 51 02 99 67 53 10 03 22 18 04 04
ES Rayon Manga s Halles 44000 Nantes IS acques Rousseau 44000 Nantes AIX Gnt Lambert 29270 Carhaix IGH de Spichenen 57800 Forbach VRE André Albert Huet 76600 Le Havre NIQUE martine 97200 Fort de France INE Espagn 64100 Bayonne	02 40 48 83 12 02 40 48 13 14 02 98 93 74 64 03 87 87 13 93 02 38 21 40 47 05 86 61 85 32 05 58 48 13 37				

5%

REDUCTION EN MAGASIN
SUR PRESENTATION
DE CE COUPON

Validité jusqu'au 31 Mars 1999.
Non cumulable sur d'autres offres.

Zoom

5 SORTIES  JAPON

Saga Frontier 2

NBRE DE JOUEURS : 1

GENRE : RPG

SAUVEGARDES : Oui (1 bloc)

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : Aucun

CONTINUE : Illimités

DIFFICULTÉ : Facile

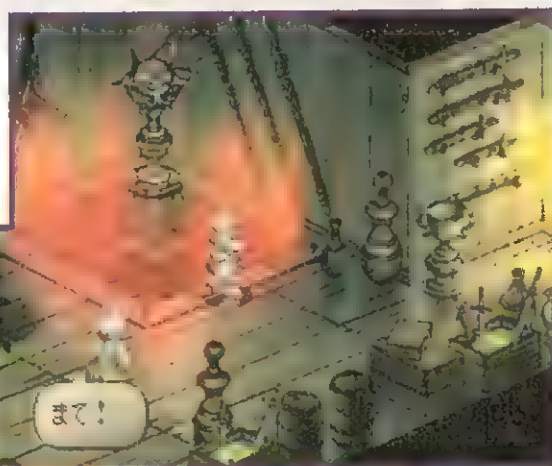
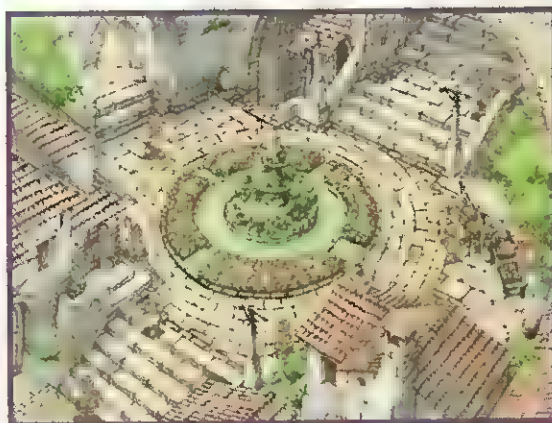
SPECIAL : Pocket Station, Dual Shock

EXISTE SUR : Rien d'autre !

COMPRÉHENSION DE LA LANGUE : Appréciable


PlayStation

SAGA FRONTIER 2



Le trésor des pirates n'est pas encore acquis !

Les graphismes sont extraordinairement beaux

En l'an de grâce 1220, est né Gustave 13, le fils du roi. Tout le continent est en liesse, mais pas pour longtemps. A ses 7 ans, le petit Gus 13 ne fait preuve d'aucune « Anima », cette force qui permet d'utiliser la magie et les puissances de la nature. Rejeté par son père, il doit donc vivre en reclus avec sa mère, dans un village voisin. Incapable de maîtriser la magie, mais n'étant pas affecté par elle, il décide de devenir fort et apprend à forger des armes. Gustave s'engage alors dans une longue quête à la recherche d'un objet et d'une identité. Parallèlement, vient se greffer l'histoire de Will Nuts, un brave mineur. En compagnie de quelques mercenaires, il fait le tour des régions pour assainir les mines remplies de monstres et, accessoirement, retrouver la trace de ses parents qu'il ne connaît pas.

La non-révolution

Après Final Fantasy VIII, qui a balayé beaucoup de concepts établis en matière de RPG, Saga Frontier 2 vient en remettre un coup de coude mais dans l'autre sens. Avec des décors résolument tout en 2D et une ambiance complètement héroïque fantasy, c'est un grand retour en arrière que s'offre Square. Ce qui n'est pas plus mal, puisqu'il y a des joueurs qui, même si les puristes ne supportaient pas la « cybernisation » des derniers titres de l'éditeur, le système des décors utilisé ici est très simple : ce ne sont que des aquarelles et des planches faites à la gouache et directement scannées. C'est tout bête, mais ce n'avait jamais été fait et le rendu est tellement beau que chaque écran est un bonheur pour les yeux. Au niveau du système des combats, il n'y a pas de points d'exp

Après les complets

technoïdes et 3D-ifiés

Saga Frontier et Final

Fantasy VIII, Square

renoue avec la tradition

des temps anciens

EDITEUR SQUARESOFT
DISPO. EUROPE FRONTIÈRES INFRANCHISSABLES

7/10

ience à proprement parler. Si, par exemple, un perso s'en prend plein la tronche pendant un combat, il gagnera des HP. S'il a beaucoup frappé, il gagnera un niveau en combat à l'épée, etc. Le History Choice system mis en place dans Saga Frontier est l'une des grandes originalités du titre. Après chaque chapitre du scénario, on sauvegarde et on choisit si l'on continue avec Gustave ou si l'on passe à Will. Il est aussi possible de changer la destinée de chacun et de ne pas exécuter les chapitres dans l'ordre, ce qui transformera, bien sûr, le scénario. Fantastiquement beau et légèrement simplifié dans son déroulement, voilà le jeu idéal pour les fans de RPG qui ne sont pas super bons en japonais, ce qui n'est pas très accessible.

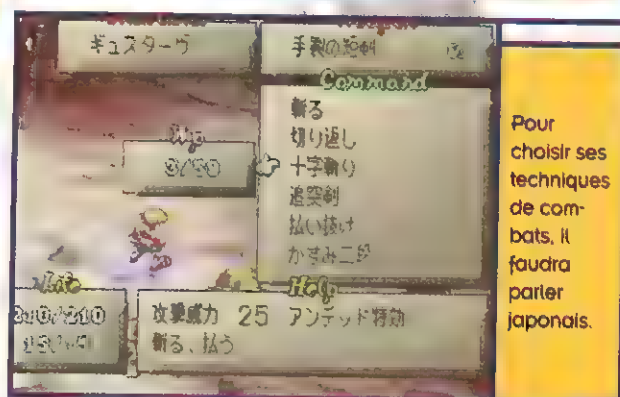
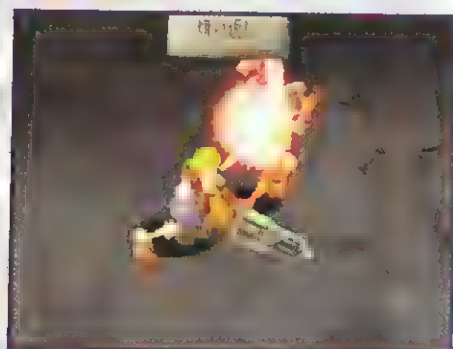
Greg



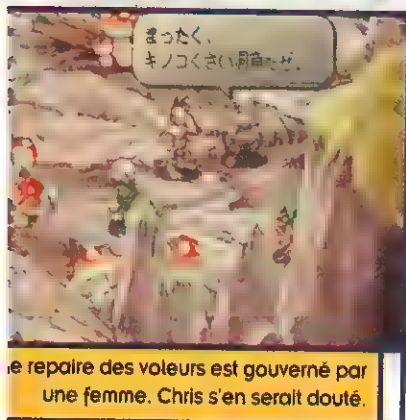
Certains sorts de zone permettent d'attaquer plusieurs ennemis en même temps.



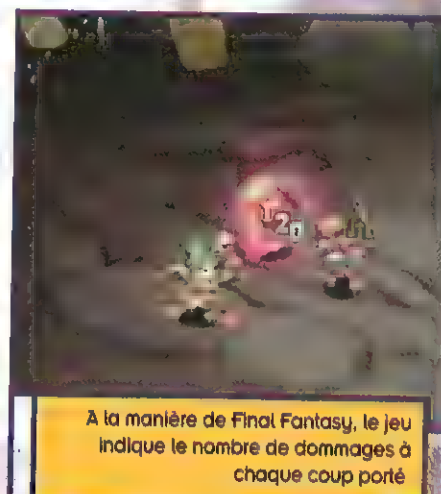
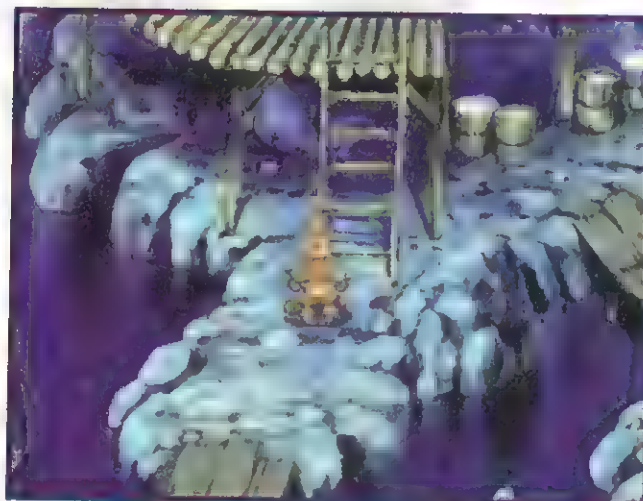
Le joueur pourra sacrifier un LP, avant chaque combat, pour se régénérer.



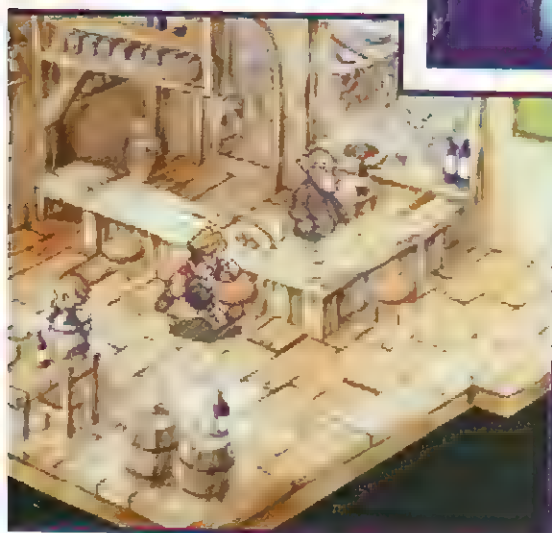
Pour choisir ses techniques de combats, il faudra parler japonais.



Le repaire des voleurs est gouverné par une femme. Chris s'en serait douté.



A la manière de Final Fantasy, le jeu indique le nombre de dommages à chaque coup porté.



Les combats ne se font pas lors de rencontres aléatoires. Il est donc possible d'éviter certains monstres.

Square franchit une étape graphique

Zoom

8 BERTICS JAPON

Marvel Vs Capcom

NBRE DE JOUEURS : 1 à 4

GENRE : BASTON SPECTACLE

SAUVEGARDES : OUI (5 BLOCS)

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 9

COMPREHENSION DE LA LANGUE : INUTILE

CONTINUES : ILLIMITES

DIFFICULTE : DIFFICILE

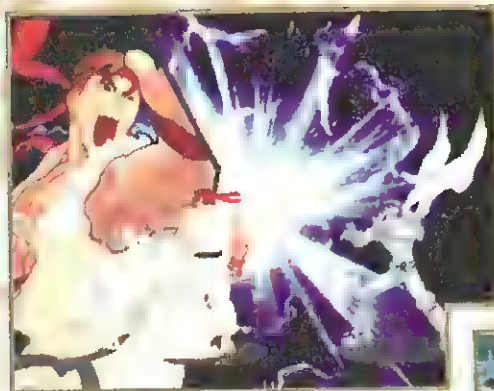
SPECIAL : COMPATIBLE PURU PURU PACK

EXISTE SUR : ARCADE



Dreamcast

MARVEL VS CAPCOM



Chun-Lee rate rarement son adversaire, avec une attaque au rayon aussi large.



Après le révolutionnaire

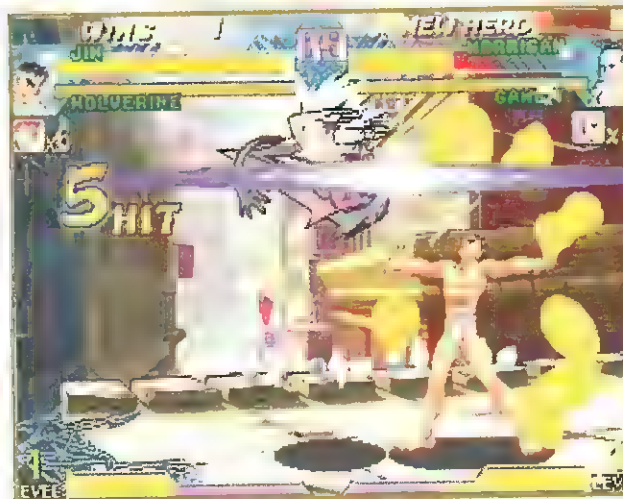
Power Stone, Capcom

revient à la charge avec,

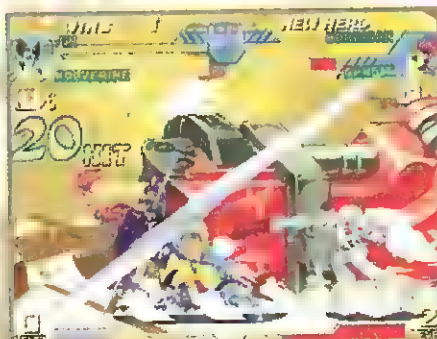
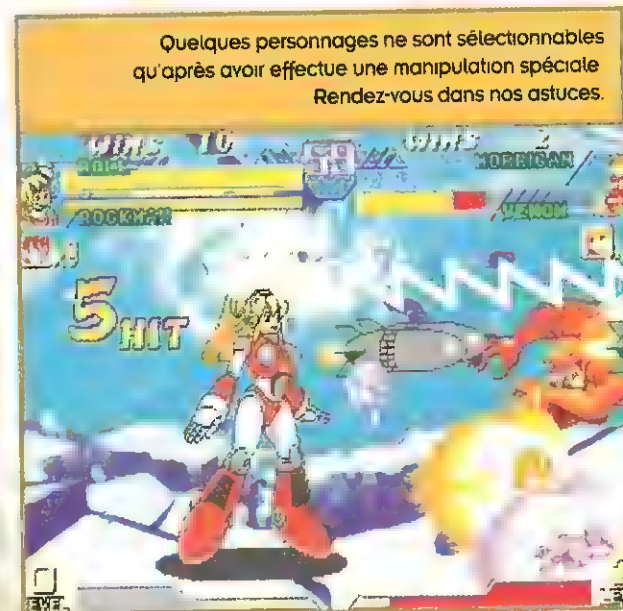
cette fois, un soft plus

classique tout en 2D.

On aime ou pas...



Quelques personnages ne sont sélectionnables qu'après avoir effectué une manipulation spéciale. Rendez-vous dans nos astuces.



Lorsqu'on balance une variable combinaison, mix de la super attaque des deux personnages, mieux vaut ne pas se trouver devant.

Entre Blue Stinger, House of Dead et Power Stone, difficile de s'en faire une place, surtout lorsqu'on est un jeu en 2D. C'est pourtant le pari délicat que tente de tenir Marvel Vs Capcom. Dernier né de la série des Vs, ce titre vous propose d'incarner un super héros de Marvel ou un combattant issu d'un jeu de Capcom. Appréciée par certains car facile à jouer, cette série rebute pourtant les tacticiens qui lui préfèrent le plus sobres Street Fighter Zero 3 ou King of Fighters (tous deux à venir sur Dreamcast). Dans ce volet, les personnages disponibles sont au nombre de 15, plus 5 cachés que vous retrouverez chez le très précieux Kendy, en fin de magazine (ou celui que vous tenez entre les mains, par Télé 7 Jours). Parmi ces personnages, on en retrouve 6 inédits, ce qui, finalement, fait bien plaisir lorsqu'on sait à quel point Capcom peut parfois être le roi de la récupération. Le joueur pourra donc combattre non plus avec les lassants et sempiternels Ken et C, mais avec les originaux Rockman (Megaman en V.F.), Strider, Captain Commando, Jin (CyberBots), Venom et War Machine. Enfin du nouveau !

Super, mais...

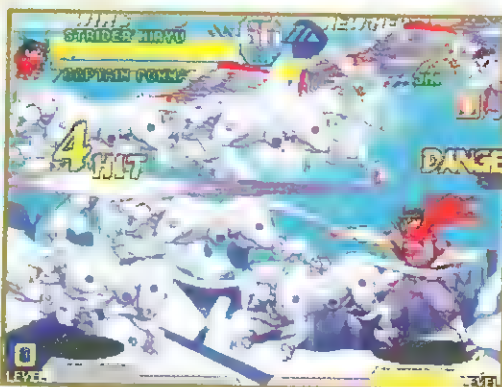
Première constatation : aucun loading, c'est vraiment la classe d'avoir une Dreamcast. Deuxième constatation : le mode 4 joueurs ne bugge pas. On peut avoir une tonne d'effets graphiques avec 5 voire 6 personnages à l'écran, l'action ne ralentit pas. On sait enfin ce que vaut la Dreamcast en matière de 2D et on s'éclate sans trop réfléchir. Et puis, après quelques temps, on aperçoit de nombreux petits défauts. Le premier d'entre eux vient de la manière dont la Dreamcast elle-même. Excellente pour les jeux qui utilisent l'analogique, celle-ci se révèle laborieuse pour l'utilisation de la croix (ce qui était aussi le cas avec la PlayStation). Après quelques heures d'entraînement (et quelques crampes aux doigts), on maîtrise enfin l'engin. Cependant, bon nombre de joueurs auront

EDITEUR CAPCOM
DISPO. EUROPE ... AUCUNE DATE ANNONCÉE

6/10

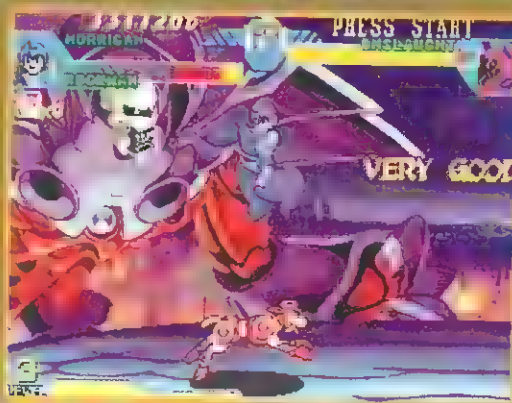
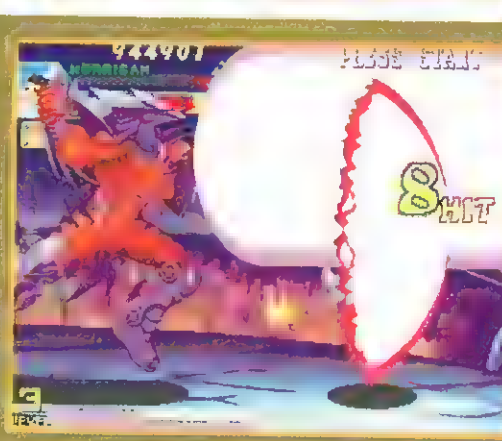
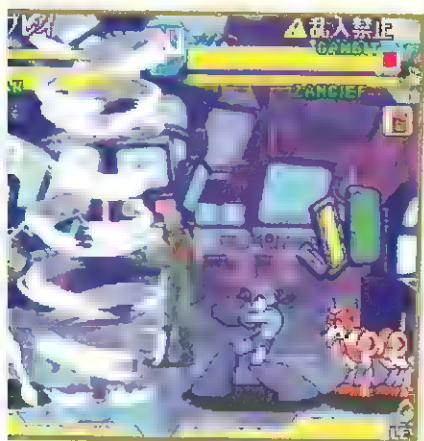
certainement abandonné avant. Par ailleurs, bien que les nouveaux personnages soient assez intéressants à jouer, on a, comme soulignait T.S.R. qui jetait un regard discret sur l'écran, « toujours l'impression de jouer au même jeu ». Personnellement, j'adore. Je sais bien que ce n'est pas pour le titre qu'on va acheter la Dreamcast, mais on aurait tout de même apprécié que Capcom ajoute une tonne de personnages ou offre des options inédites en plus grand nombre. Un jeu amusant mais un peu trop light. Cela dit, il a quand même le mérite de proposer un mode 4 joueurs inédit, confus mais éclatant.

Greg



Strider possède toute une ménagerie d'animaux mécaniques qu'il peut envoyer par troupeaux entiers sur l'adversaire.

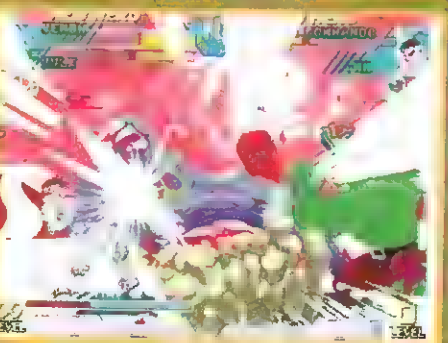
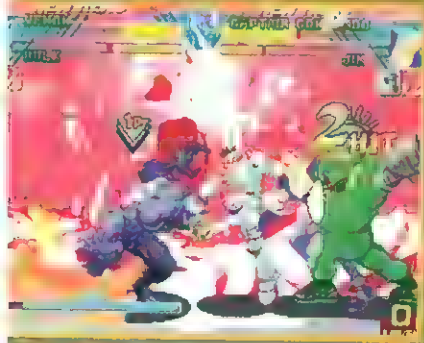
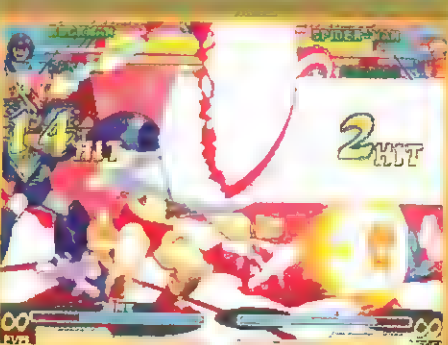
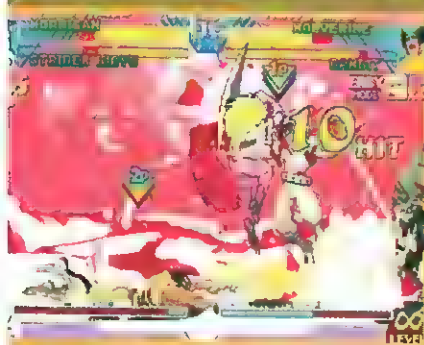
Onslaught, gros et coriace



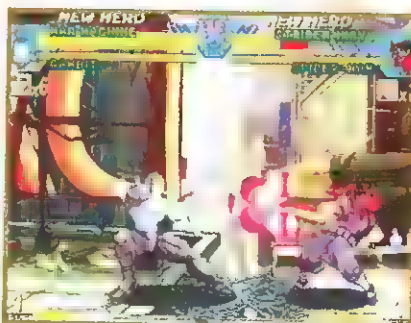
Je cherche les cross

Le variable cross permet au joueur de faire appel à son partenaire, pour avoir à l'écran un combat sérieux entre 3 adversaires. Malheureusement, le partenaire-personnage ne fait que répéter bêtement les actions du joueur. Rien de bien original.

On a conçu un mode inégal, le cross fever, dans lequel 4 joueurs humains peuvent s'affronter simultanément à l'écran. Le résultat est certes assez confus, mais tellement éclatant et dynamique, avec une action ininterrompue pendant tout le temps du variable cross (20 secondes environ).



Capcom ne se renouvelle décidément pas



Warmachine est une pâle copie de l'Iron Man qu'on avait sur Marvel Super Heroes.

Nouveau venu, Venom est un personnage très étrange qui semble parfois couler plutôt que marcher ou courir.



Zoom

S SORTIES  JAPON

Get Bass

NBRE DE JOUEURS : 1

GENRE : SIMULATEUR DE PÊCHE

SAUVEGARDES : OUI (50 BLOCS)

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : AUCUN

COMPRÉHENSION DE LA LANGUE : INUTILE

CONTINUES : INFINIES

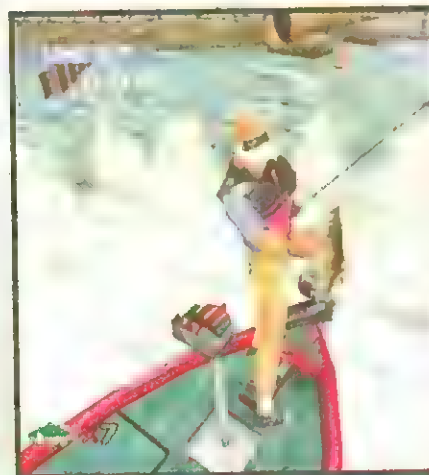
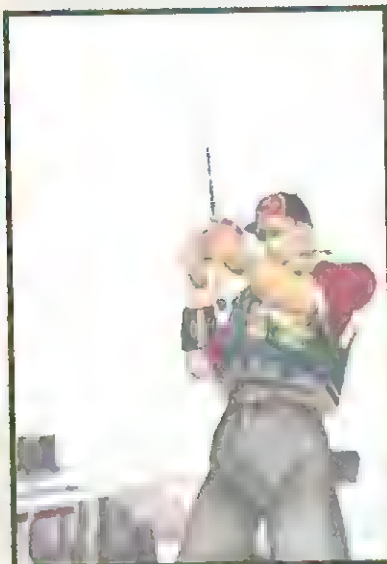
DIFFICULTÉ : FACILE

SPECIAL : 848 PIS DE MORT

EXISTE SUR : RIEN D'AUTRE

Dreamcast

GET BASS



La Dreamcast a vraiment du mal à s'imposer au Japon. Pourtant, les bons titres ne manquent pas : Sega Rally 2, HOTD 2, Blazing Stinger, Power Stone, Monac GP2... on a vu pire, n'est-ce pas ? Ben non, rien n'y fait, les ventes continuent de stagner ou du moins de n'être que normales et non exceptionnelles. Pour donner un petit coup de fouet à sa machine, Sega n'a rien trouvé de mieux que d'adapter Get Bass, une simulation de pêche sortie dans les salles d'arcade nipponnes aux environs du mois de novembre ! Décidément, au pays des geishas, plus qu'ailleurs, les voies du marketing sont impénétrables.

Get Bass n'a qu'un

mérite : être la première

production halieutique

sur console. Un titre

foncièrement original,

bien conçu, mais

terriblement répétitif et

atrocement cher !

Un gameplay inédit

Oubliez les techniques de pêche « modernes » (dynamite, filet électrifié, etc.), Get Bass renoue avec la tradition de la pêche au lancer. En clair, cela signifie que vous allez devoir repérer les spots où se cachent les plus grosses pièces, choisir le bon appât, être patient et batailler avec le poisson en évitant soigneusement de rompre votre ligne. Tout ça avec une manette en forme de manche de canne à pêche ! Ça n'arrête pas le progrès ! C'est sûr, avec le bout de canne à pêche dans les poches, on n'a pas l'air très malin. Lors des premières parties, on a même un peu honte : on ferme les rideaux, on baisse la lumière, histoire de ne pas attirer l'attention des voisins. Une réputation, ça se défend. Malgré ce comique de situation, il faut reconnaître que le système de jeu est relativement bien pensé. Le moulinet sert à remonter la ligne, le stick analogique permet de tirer et de relâcher la canne à pêche,



EDITEUR.....SEGA

DISPO. EUROPE.... A LA PÊCHE AUX MOULEUMOULEUMOULES

4/10

es vibrations simulent la tension de la ligne. On aurait souhaité un petit retour de la force pour le moulinet, mais bon. Encore plus fort, le lancer de la ligne et toutes les manœuvres pour ramener le poisson peuvent être exécutés sans utiliser le stick, la manette étant muni de capteurs de mouvements ! Ça reste quand même moins précis que l'analogique. Difficile alors de ne pas se prendre au jeu. Les premières parties sont franchement hilarantes, surtout à plusieurs.

Malgré son originalité et une réalisation globale satisfaisante, Get Bass montre assez vite des signes de faiblesse. On pêche

Ça mord ?

Get Bass propose 8 modes de jeu distincts. Le mode training est assez basique. Il vous permettra de vous familiariser avec les différents appâts (une bonne dizaine), et de choper le coup de main pour attirer les prises de plus de 6 kilos. Vous pourrez également choisir votre zone de pêche (il en existe 8), le moment de la journée et les conditions météorologiques. On aurait souhaité quelque chose de plus tutorial avec des épreuves, tant pis. Le mode arcade est tout aussi classique. Pour passer d'un lieu de pêche à un autre, vous devrez juste atteindre un poids de

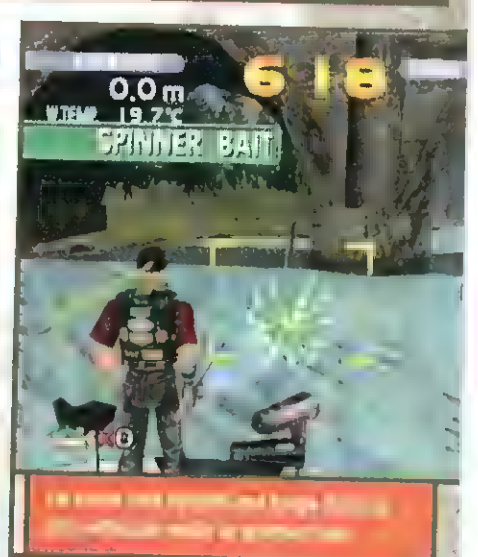
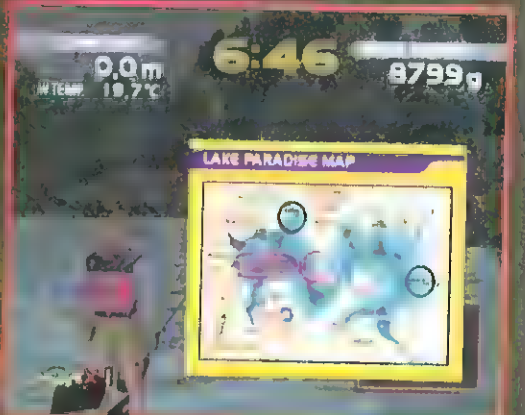
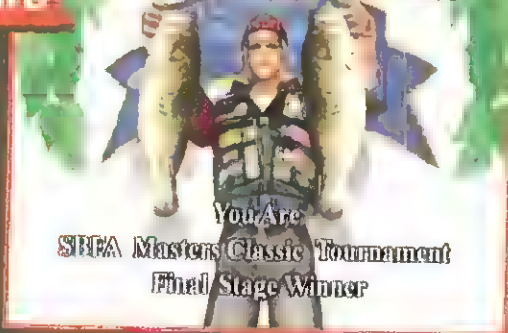
poisson donné en un minimum de temps. Les combats étant infinis, ce mode se conduit très rapidement. Le mode consumer, enfin, est un tournoi divisé en plusieurs championnats : amateur, professionnel, masters. Là encore, il va s'agir de pêcher un maximum de poissons en 3 fois 4 minutes. En masters classic, les prises de moins de 6 kilos ne seront plus comptabilisées. Un conseil : changez souvent de lieu et utilisez l'appât spinner bait. 70 kilos de poisson : record à battre, les gars !

Le prix de l'originalité

jours les mêmes espèces (des perches), les tournois sont répétitifs à souhait et, hormis quelques appâts, il n'y a rien à gagner ! Pourquoi ne pas avoir intégré de la pêche aux gros, pour relancer l'intérêt ? D'autre part, une fois qu'on a pigé qu'il faut éviter de casser sa ligne, de régler le moulinet et de baisser sa canne, les prises entre 6 et 10 kilos ne posent plus aucun problème. Résultat : on ne fait qu'une tournée des tournois. La principale difficulté se résume alors à repérer sans ordre trop de temps les endroits où se trouvent les gros poissons. A ces faiblesses s'ajoute le prix scandaleux pratiqué par les boutiques d'import : 849 balles ! Autant de franc, passé 2 journées de jeu, cette console risque fort de vous rester en travers de la gorge comme une grosse tige bien pointue.

Willow

CONGRATULATIONS!



Zoom

Shopping Japon/USA

Toutes les sorties

En dehors de la Dreamcast, les sorties de jeux ne sont pas légion, même au Japon. On se dit alors qu'à vivre en Europe, on n'est pas si mal, l'essentiel se trouvant tout de même dans les boutiques d'import. Allez donc voir dans nos Zooms, peut-être y trouverez-vous votre bonheur. Si vous êtes déjà équipé en Dreamcast l'impossible de passer à côté de Blue Stinger ! Cela va devenir de plus en plus dur de ne pas craquer pour la Dreamcast. Avec Soul Calibur cet été... Vivement la sortie européenne en septembre prochain !



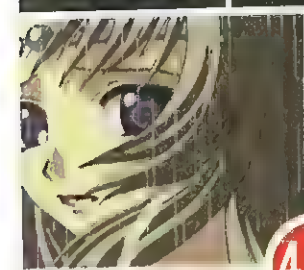
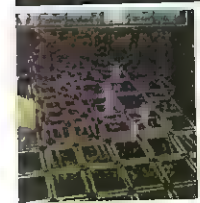
secondes de loading entre chaque combat. Pour le reste, la maniabilité, exemplaire garanti au joueur de grands moments de jeu. Un bon produit pour les bons joueurs.

Greg

EDITEUR : N/A
SORTIE EUROPEENNE : N/A
COMPREHENSION : N/A
RECOMMANDÉE : N/A



Sonata



On ne vous avait jamais dit qu'être amnésique ça marchait d'enfer avec les filles ? C'est pourtant ce que vous prouve ce RPG drague où le joueur incarne un personnage plongé dans un univers cyber-punk et qui a tout oublié. Intégré dans un escadron de cyber-flics anti-hackers, voilà notre héros qui tour à tour change d'univers, se retrouvant dans la peau d'un chevalier d'heroic fantasy ou d'un écolier de nos jours. A chaque époque, il faudra être capable de diriger convenablement les cyber-nanas de votre équipe. Techniquement, Sonata propose des graphismes un peu trop sobres et une animation légèrement traînante. Un RPG linéaire mais attachant, laid mais rigolo, qui plaira aux vrais fans de titres ultra-traditionnels et ultra-japonais. Les autres préféreront les jeux plus novateurs à la FFVIII.

Greg

EDITEUR : T&E SOFT
SORTIE EUROPEENNE : N/A
COMPREHENSION : N/A
RECOMMANDÉE : N/A



King of Fighters 98

Difficile de parler d'un nouveau Kof sur PlayStation sans se répéter. Testée en version Neo Geo dans notre numéro 80, cette enlème mouture du célèbre jeu de combats reste fidèle à elle-même. La conversion tient graphiquement la route et, comme toujours, l'animation un peu raide gâche le plaisir de jeu. Les loadings, plutôt insupportables, viennent ralentir une action un peu molle qui heureusement est palliée par le légendaire intérêt des Kof. Kof98, en lui-même, reste un bon produit, mais il ne séduira malheureusement que les amateurs qui auront la patience d'attendre 12 bonnes



Real Sound

Ah ah ah ! Alors là, je me morre. Real Sound, un jeu vidéo (« video » signifie « je vois » en latin) qui ne propose aucune image, mais juste du son. ah ah ah ! Qu'est-ce donc ? Ben, un simple jeu d'aventure, à l'ambiance sonore extraordinaire (encore heureux) et mettant en scène un héros qui s'interroge, après avoir fait un rêve sur son enfance. En gros, le joueur écoute l'histoire et, lorsqu'une clochette retentit, il est temps de prendre une décision, avec la croix du pad et de valider avec le bouton A. Niveau ambiance, c'est le pied total et on a l'impression de sombrer dans un feuilleton-radio expérimental. Plus que jamais injouable, pour ceux qui ne comprennent pas le japonais, cette curiosité méritait tout de même qu'on lui consacre une petite place dans nos pages.

Greg

EDITEUR : WARP
SORTIE EUROPEENNE : N/A
COMPREHENSION : N/A
RECOMMANDÉE : N/A

s japonaises et US



Rizing Zan the Samurai Gumman

À la lecture des tests de ces derniers mois, je remarque que mes collègues et moi-même réclamions à cor et à cri de nouveaux produits plus originaux. Mais là, UEP bat des records, avec ce soft d'action (dont nous vous parlions déjà le mois dernier) qui place le joueur dans la peau d'un cow-boy samouraï. Le jeu se déroule à la Ninja (Ekoro), dans un univers en 3D rempli d'ennemis, de pièges et d'incontournables boss issus du folklore japonais. Équipé d'un sabre et d'un pistolet, le héros Zan, peut faire une multitude d'actions, ce qui tombe bien, puisqu'il devra se sortir d'une foule de situations. Musiques ultra-kitch, réalisation moyenne, ambiance décalée et humour second degré turbo-ringard sont les éléments principaux de ce gentil soft de série B pour lequel j'ai personnellement beaucoup d'affection. À 200 francs, le pense que vous en auriez



autant, mais, neuf, à plus de 400 francs, ça fait un peu mal.

Greg

4/10

EDITEUR : UEP SYSTEMS
SORTIE EUROPEENNE
ZAN AI MARRE...
COMPREHENSION
INUTILE



Chocobo Racing



Les clones de Mario Kart n'ont jamais fait bon ménage avec la PlayStation. Dernier exemple en date de cette incompatibilité chronique, un certain Chocobo Racing. Développé par Square, ce Mario Kart-like surfe sur la vague de sympathie des Japonais pour l'emblématique volatile de la saga Final Fantasy. Chocobo Racing reprend donc le concept éprouvé du hit de Nintendo, à savoir une horde de personnages plus ou moins connus, des modes de jeu simples, des options à gogo, des power up en pagaille et des courses qui ne se prennent pas au sérieux. Malheureusement, le gameplay trop basique, les graphismes vieillots (à la Motortoon Grand Prix), l'animation blindée de clippings et le

manque de personnalité des courses (malgré la présence du Chocobo) rendent ce jeu assez quelconque. En fait, Square semble avoir choisi la facilité en pondant, sans se creuser la tête, un jeu dont le seul atout est de rassembler pêle-mêle de nombreux personnages célèbres. Une démarche commerciale, difficile à avaler, sur tout à 450 balles le CD !

Elwood

3/10

EDITEUR : SQUARE
SORTIE EUROPEENNE
PAS PREUVE (QUI)
COMPREHENSION DE LA
LANGUE : PAS ESSENTIELLE



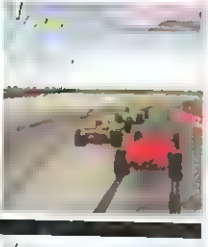
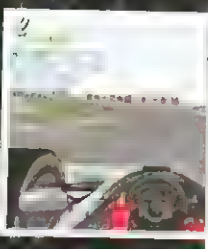
Super Speed Racing

Après s'être frotté à l'excellentissime Monaco GP 2 sur Dreamcast (précisons, au passage, que le jeu d'Ubi a été assassiné par les « grands » de la presse spécialisée nipponne !), difficile d'apprécier le gameplay minimaliste de ce titre dédié à l'Indycar. Sans vouloir exagérer, les modèles de conduite rappellent ceux de l'antique Pole Position sur Atari 2600. C'est du « à fond, à fond, à fond », poussé à l'extrême ! On appuie sur le champignon et, de temps à autre, on relâche l'accélérateur, histoire de ne pas mettre une roue dans l'herbe. Bien sûr, il n'y a aucune perte d'adhérence, aucun dégât, aucune panne mécanique et le moteur de jeu ne gère pas les accidents. Un comble, compte tenu des capacités de la machine ! Les options de jeu, quant à elles, se limitent à un championnat et un mode arcade bien fade. Des points positifs ? Oui, une vue interne pas mal fichue ! Une bien drôle de façon de participer au lancement de sa machine...

Willow

1/10

EDITEUR :
SORTIE EUROPEENNE
PAS PREUVE (QUI)
COMPREHENSION DE LA
LANGUE : PAS ESSENTIELLE



SKYROCK

joue l'aventure avec **VAN DAMME**

PREMIÈRE SUR LE RAP



**5
MAI**

VAN DAMME

LE GILONNAIRE

METROPOLITAN FILMEXPORT ET EDWARD B. PRESSMAN PRÉSENTENT UNE PRODUCTION LEGIONNAIRE PRODUCTIONS LTD EN ASSOCIATION AVEC LONG ROAD PRODUCTIONS JEAN-CLAUDE VAN DAMME "LE GILONNAIRE"
ANNEVALE AKYMOYE-ACRAJE STEVEN DERKOFF NICHOLAS FARRELL JIM CARTER ANA SOYEROWICZ DANIEL CALTAGARONE DISTRIBUTION DES SALES WENE LANGE MONTAGE JOHN ALTMAN SCÉNARISME JACQUES RAMMY GÉNÉRALISTE
MONTAGE CHRISTOPHER TELLESEN MIKE MURPHY DIRECTEUR ARTISTIQUE CHARLES J.M. WOOD DIRECTEUR DE LA PHOTOGRAPHIE BOOG MILBOME S.P.C. CO-PRODUCTEUR ROBERTO MALEKHA RICHARD G. MURPHY KAMEL KHAFA
CO-PRODUCTEURS EXÉCUTIFS DANIEL MAGIDA WERNER KOENIG PRODUCEURS EXÉCUTIFS SHELTON LETTICH CHRISTIAN MALOEY SOLOMON PRÉSENTÉ PAR EDWARD B. PRESSMAN JEAN-CLAUDE VAN DAMME PETER MACDONALD
PRÉSENTÉ EN ASSOCIATION AVEC BANG FILMS ET AVEC LA PARTICIPATION DE CANAL + AUTOUR DE SHELTON LETTICH ET JEAN-CLAUDE VAN DAMME SCÉNARIO SHELTON LETTICH ET NERELSA MARRIGAN-RÉALISÉ PAR PETER-MAC DONALD
© Legionnaire Productions Ltd 1999 - Tous droits réservés

Toutes les sorties du mois passées au crible



Ce mois de mai est loin d'être un grand cru. Comme ça, à première vue, les sorties européennes n'ont rien d'enthousiasmant. Mais le pessimisme, il n'y a rien de pire pour la santé (Lao Tseu, Mon Oeuvre ma Vie, chapitre XIII, verset 28). Alors, positifs. Allez, allez, on y croit ! Sur PlayStation, les amateurs de baston se réjouiront de la sortie de Bloody Roar 2 et de Street Fighter Alpha 3 (Capcom est décidément très actif ces temps-ci). 3D, 2D : choisis ton camp, camarade. Pas très original, certes, mais bigrement efficace. Ceux qui sont à la recherche d'un trip un peu plus intellectuel pourront se rabattre sans aucune hésitation sur Warzone 2100, un wargame signé Eidos plutôt surprenant. On se sent déjà mieux, hein ? Vous n'avez pas envie de réfléchir ? Toute votre force physique est concentrée dans votre index ? Alors, R-Type Delta est fait pour vous. Vous voyez, finalement, il y en a pour tous les goûts. Même la moribonde N64 a son mot à dire, grâce à Konami qui nous livre une version 64 bits de Castlevania bien sympathique.

Bloody Roar 2 (PlayStation)	126
Bomberman (PlayStation)	146
Castlevania 64 (N64)	132
Diver's Dream (PlayStation)	144
Need for Speed 4 (PlayStation)	142
R-Type Delta (PlayStation)	148
Street Fighter Alpha 3 (PlayStation)	140
Warzone 2100 (PlayStation)	136



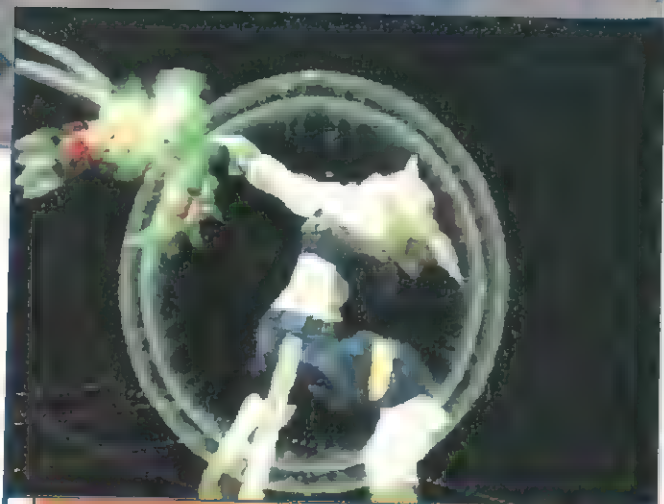
Les différents modes de jeu

Faisons rapidement l'impasse sur les options de base et les modes arcade et versus. Ils sont classiques. Le mode survival est lui aussi assez évident, ainsi que l'option watch, qui vous autorise à mater des combats que la console gère toute seule, comme une grande.

En ce qui concerne le mode story, les choses deviennent un peu plus intéressantes. Vous avez, en effet, droit à un petit historique de chaque personnage et les combats s'enchaînant, vous en apprenez chaque fois un peu plus. Avantageux pour savoir de quelle façon sont liés les différents protagonistes du jeu. De plus, ce mode vous permet d'enregistrer un grand nombre d'images qui restent alors en mémoire dans le menu des options. Plus intéressant encore, le custom mode cache un certain nombre d'options inédites. Au départ, vous n'avez droit qu'à deux sélections : wall display (pour voir ou non les murs) et afterimage mode (légère rémanence derrière les personnages). Mais en remplissant certaines conditions, vous pouvez découvrir d'autres options. Voici lesquelles :

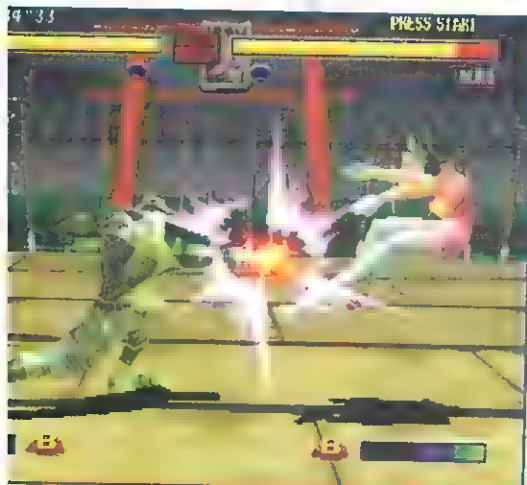
- Model type (terminer le mode story en utilisant des continues) vous permet de jouer avec le physique de votre perso et de lui faire une grosse tête, des gros bras, etc.
- Recovery speed (terminer le mode story sans utiliser de continue) vous remet sur vos pieds plus vite après un coup ou certaines projections.
- Any Cancel point (réussir à vaincre au moins 15 personnages dans le mode survival) vous permet de « cancel » n'importe quel mouvement. Autrement dit, vous commencez un coup et pouvez l'annuler à tout moment en en exécutant un autre. Idéal pour inventer des combos super originales. Une option surtout utile aux super pros.
- Charge speed (obtenir toutes les images du mode story). Votre jauge « beast » se remplit plus rapidement.

Notez que dans les modes arcade et story, vous n'obtenez pas les mêmes fins selon que vous utilisiez ou non des continues. C'est également utile pour trouver Shen Long, le clone du Long original, qui apparaît à la fin du mode arcade lorsque vous terminez celui-ci d'une traite. Si vous réussissez à le battre, il est alors sélectionnable.

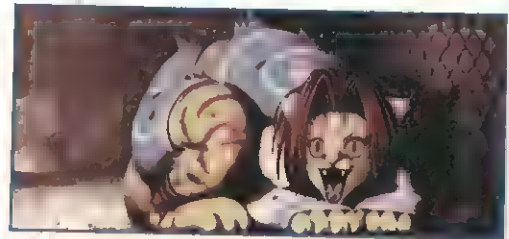
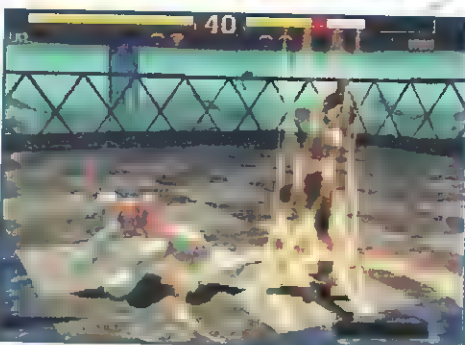
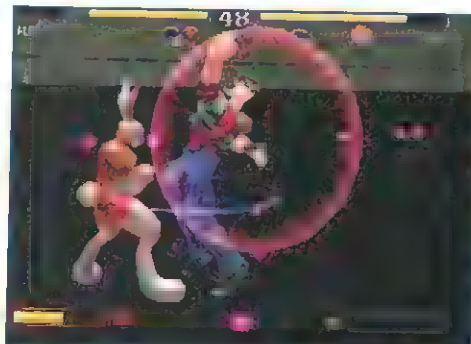


Dans la vidéo de présentation, vous pouvez découvrir, par éclair, les membres d'un groupe de hard-rock japonais. Le titre qu'il joue ici est Carnation Reincarnation, et le nom du groupe est Kinniku Shoujo Tai. Heureux de l'apprendre, hein ?

Quelques grammes de brutes dans un monde de brutes



Les guard break (↵+● la plupart du temps) sont des coups puissants que seule la garde lourde peut parer. En garde légère, vous perdez seulement la moitié des dommages portés par le coup.



Yugo Oogami, le loup

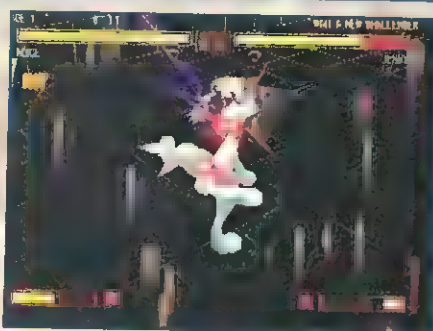
Nationalité : japonaise
Adept de boxe, Yugo combine force et vitesse. Ses capacités équilibrées font de lui un personnage standard capable d'affronter toutes les situations. Il a pris sous sa protection un jeune garçon au passé mystérieux, Kakeru, qui s'est fait subitement enlever. Il part au combat pour le retrouver.



Alice Tsukagami, le lapin



Nationalité : germano-japonaise
Si Alice ne possède pas une force remarquable, sa vitesse et sa capacité de saut en font un personnage insaisissable. Elle essaie de prendre ses adversaires de vitesse, en les attaquant sans cesse grâce à un pressing constant. C'est une amie d'Uriko et de la famille Nonomura en général.



Lifting Stallion
▽△△▽△△+●



Spiral Fang
▽△△▽△△+●

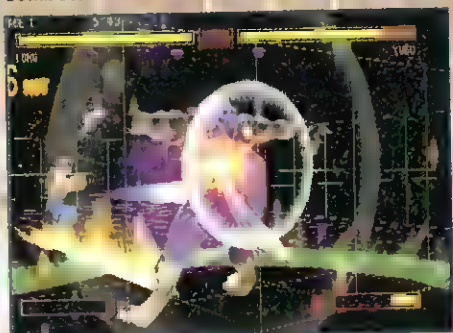
test

Jin Long, le tigre

Nationalité : chinoise
Assassin de formation, Long a vécu une vie cruelle et dépourvue de sentiments. Il s'en repent et essaie de mener une existence normale jusqu'au jour où il repart au combat pour sauver la mère d'une petite fille. Long est l'héritier du Shin-I-Gou-Ken, une technique de combats particulière, basée sur les combos.



Il existe deux sortes de garde : light et heavy guard. La garde légère est automatique. Elle stoppe les coups de base et vous permet de contre-attaquer rapidement. La garde lourde (◀ ou R1), protège beaucoup mieux mais interdit les contres.

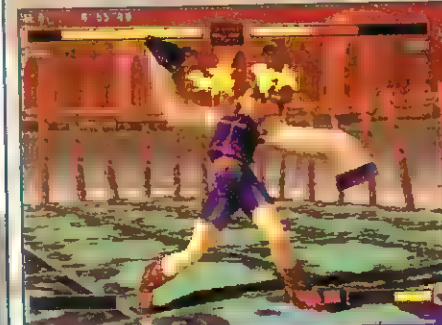
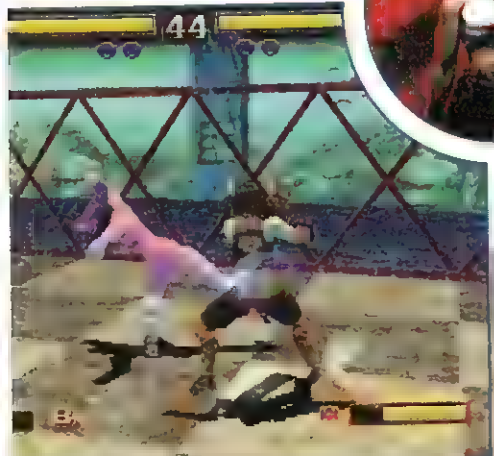


Mouko Kou Hazan
▽△◇◇▽△◇+●



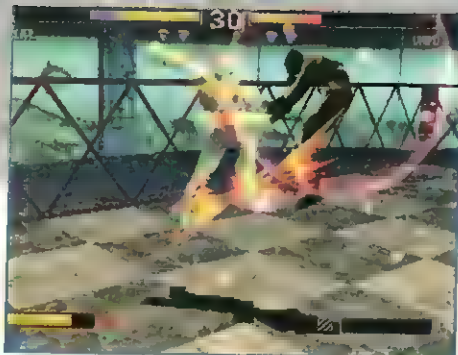
Uriko Nonomura, le chat

Nationalité : japonaise
La mère d'Uriko se fait enlever alors que toutes deux mènent une vie paisible. Uriko croit alors reconnaître, parmi les kidnappeurs, Jin Long. Son cœur lui dit cependant que ça ne peut être lui. Elle décide d'aller voir ce dernier, dans son repaire, et lui raconte toute l'histoire. Long l'aide alors en lui apprenant ses propres techniques.



Kikyo Byoten
▽△◇◇▽△◇+●

Le beast drive - la super attaque - retire beaucoup d'énergie mais ne touche pas toujours. Si vous ratez votre coup, vous revenez à l'état d'être humain sans y avoir rien gagné.



Bakuryu, la taupe

Nationalité : japonaise
De son vrai nom Kakeru, Bakuryu est un jeune garçon qui a perdu la mémoire et se retrouve adopté par Yugo. Il est enlevé et un lavage de cerveau fait de lui une machine à tuer ayant à sa disposition la technique du Katou Ryu Ninjutsu. Il possède des attaques assez déconcertantes et se sert de sa capacité de téléportation à l'envie.



Bunshin Kaen Jigoku

◇◇◇◇◇◇+●



Janne « Marvel » Gado, le léopard

Nationalité : française (yes !)
Fille d'Alan Gado, Marvel est un être doué qui marche sur les traces de son père. Elle ne sait pas tout de la vie de ce dernier et espère bien en découvrir davantage, en participant au tournoi. Son style de combat est puissant et sec, comme celui de l'homme-lion, dont évidemment elle s'inspire.



Cross Blade Zapper

◇◇◇◇◇◇+●

BR2 fait dans le jeu de bastons haut de gamme

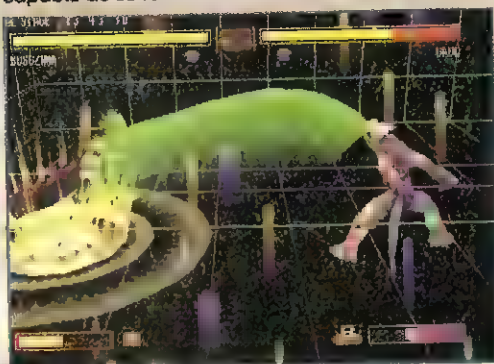


Le cancel (RI) peut être exécuté avec les coups spéciaux qui réclament des manipulations (genre quart de tour vers l'avant). Vous stoppez votre mouvement en plein milieu et choisissez une nouvelle option d'attaque ou de défense.



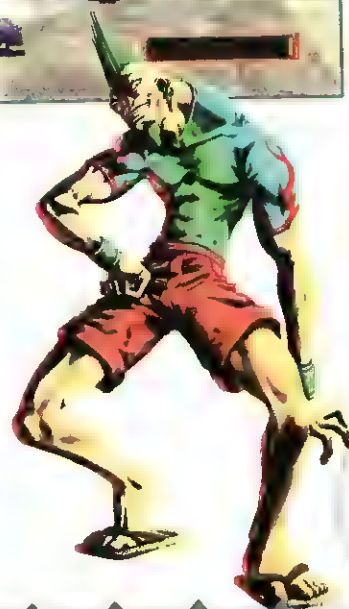
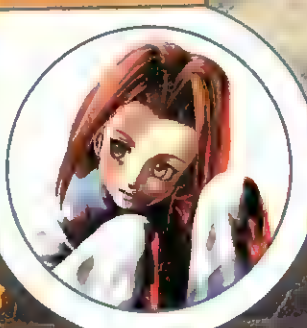
Busuzima, le caméléon

Nationalité : japonaise
Scientifique fou, Busuzima a mené à bien plusieurs projets ayant pour cadre des expériences génétiques. Il a créé une petite armée de créatures et part maintenant lui-même à l'extérieur, pour rencontrer les combattants très particuliers du tournoi de Bloody Roar 2. C'est un duelliste sournois capable de se rendre invisible.



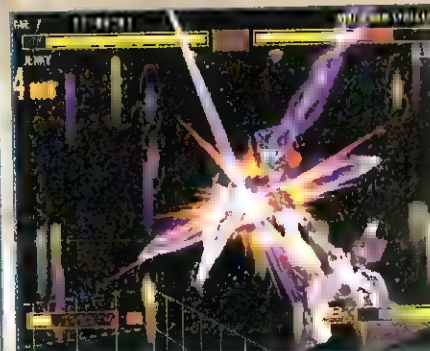
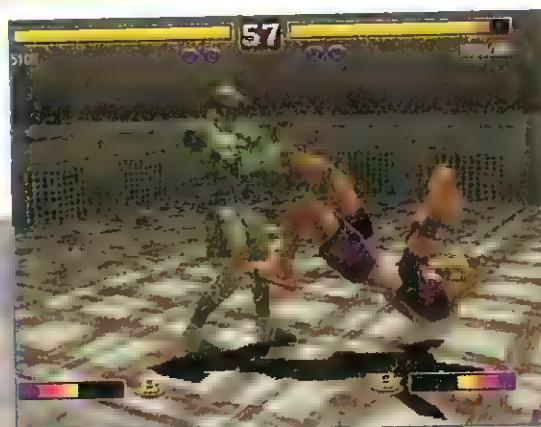
Daijoubutsu Throw
▽△▽△▽△+●

Le guard escape s'effectue en allant vers l'avant, juste au moment où vous vous protégez d'un coup. Cela vous décale sur le côté et vous place en position de force, surtout si l'adversaire continue un enchaînement sur sa lancée.



Jenny Bartoli, la chauve-souris

Nationalité : italienne
Jenny est un agent secret au service de Gado. Elle s'occupe du sale travail pour lui, tandis que ce dernier reste dans l'ombre, à donner des ordres. Sa technique de jambes, très efficace, fait d'elle une combattante redoutable. Sa capacité à voler sous sa forme animale la rend en plus assez imprévisible.

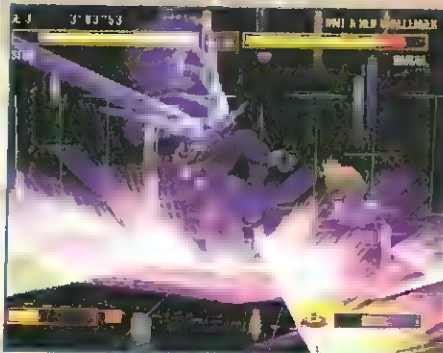


Sky High Tempest
◇◇◇◇◇◇+●



Steven « Stun » Goldburg, l'insecte

Nationalité : américaine
Steven Goldburg était un scientifique engagé sur la même voie que Busuzima, jusqu'au jour où, un peu trop curieux, il découvre un projet secret. Comme punition, Busuzima tente sur lui une expérience mais transforme Steven en véritable monstre. Voulant mourir, Steven abandonne son identité et devient Stun. Il se bat par dépit plus que par véritable volonté.



Boosting Burst

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇+●

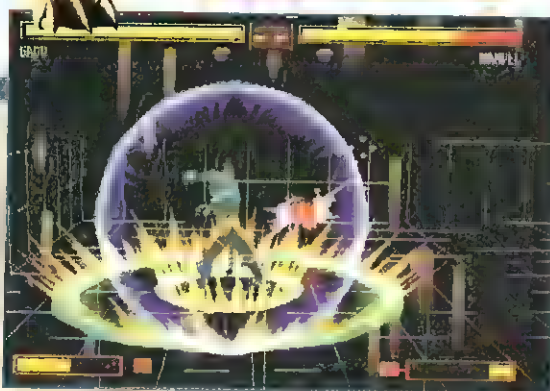
Gameplay
d'enfer et
excellence
visuelle



Alan Gado, le lion



Nationalité : française
Alan Gado est un personnage influent qui essaie de résoudre le problème posé par l'existence des « hommes-bêtes » dans la société. Après le premier toumou de Bloody Roar, il décide de se retirer mais, le temps passant, il s'attaque à nouveau au problème. Son style de combats combine les techniques classiques et militaires. Il apparaît parmi les personnages sélectionnables lorsque vous terminez le mode arcade.



Roaring Supreme

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇+●

NOTES



technique

Haute résolution et peu de bugs d'ichage. BR2 tire partie des capacités de la PlayStation.

esthétique

Les persos ont une bonne tronç Quant à l'habillogé général, il est ex ordinaire.

animation

Ça va vite, ça c'est sûr. Parfois m un peu trop. Mouvements variés « naturels ».

maniabilité

Aussi déstabilisant que techniq BR2 cache des trésors sous son ci « j'en mets plein les yeux ».

sons

Ambiance sonore de circonstance (c bruits d'impacts, hurlements. Musiques ok, mais sans génie.

durée de vie

Il suffit de s'y mettre avec une ban de potes, pour passer des mois dess

plus

Qualité de la réalisation. Combats impressionnants.

moins

Peu de personnages. Jouabilité intéressante mais spécia

Intérêt **8/10**

Bloody Roar 2, c'est le jeu de combats à plusieurs vitesses. Ses commandes simples le rendent accessible et, en même temps, il y a plein de petits trucs de pro qui font toute la différence.

Ça j'aime. Ce mois-ci, il y a 2 grands titres dans le genre : BR2 pour la 3D et SF Alpha 3 pour la 2D. Choisissez votre camp. Dans les deux cas, vous ne serez pas déçu.

J'adorais déjà le premier... Le deuxième suit la tendance, améliorant le concept, la technique et ajoutant un tas de détails qui en font un morceau de choix pour les novices, comme pour les pros.

Ok, ok, mais je lui reproche toujours la même chose : il manque des persos ! Pourquoi tous ceux du premier n'y sont pas ? Un très bon titre tout de même.



Castlevania

EDITÉUR KONAMI GENRE ACTION/AVENTURE

Triste constat. Depuis le fabuleux Zelda, les productions Nintendo 64 ont bien du mal à s'imposer. Heureusement, Castlevania vient rétablir la situation. Il était temps !

La série des Castlevania compte parmi les principales légendes sur consoles. Pourtant, depuis 1986 et sa première apparition en arcade, aucune évolution majeure n'avait été opérée, au point qu'on pensait la recette immuable. Quelle lourde erreur !

En développant sur Nintendo 64, Konami avait fait le pari audacieux de réaliser son nouveau Castlevania intégralement en 3D ! Premier motif de satisfaction, les problèmes se font suffisamment rares pour que se ronger les ongles. C'est donc

un jeu graphique lugubre, une bande son de qualité et pour finir cet équilibre finement équilibré entre action, plate-forme et aventure, qui rendent les multiples clefs

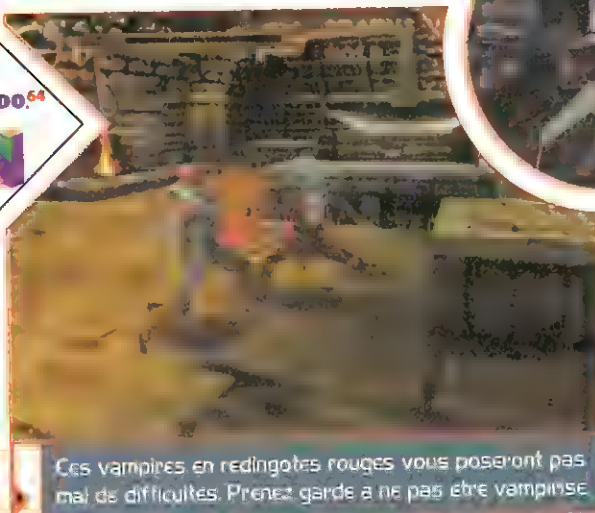
de succès. Votre mission n'a, quant à elle, pas évolué d'un iota et vous devrez, une fois de plus, régler le sort du prince aux dents longues, alias le

Dracula ! L'une des meilleures idées, l'estime très à la mode, Castlevania repose sur la présence de deux scénaristes. Décider d'incarner le ténébreux Reinhardt ou Carrie la magicienne, ne se pose pas, puisque votre aventure est

au tout : nouveaux lieux, nouvelles rencontres, un habillage, un sérieux travail a été effectué pour les restrictions liées au format cartouche, tout de même à nous étonner ! Alors le fog (la plaie de la N64) n'a pas totalement

et leur variété constitue un plus appréciable. Une variété qu'on retrouve aussi lors de l'aventure à proprement parler, puisque votre long periplexe d'exterminateur de vampires sera agréablement

Finalment, ce Castlevania friserait presque le sans faute, si les combats ne pâtissaient d'un certain caractère répétitif et si les phases de plates-formes se montraient plus évidentes (la légère inertie lors de la réception d'un saut est parfois rageante). Un titre à amplement satisfaire les inconditionnels de Dracula !

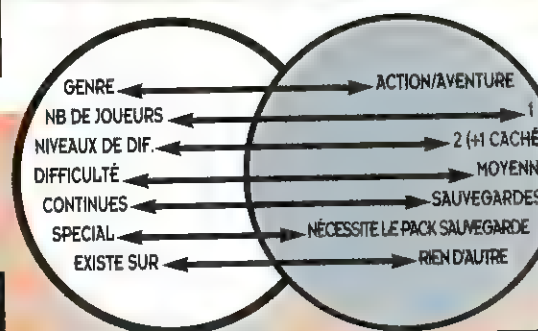


Ces vampires en redingotes rouges vous poseront pas mal de difficultés. Prenez garde à ne pas être vampirisé.



Castlevania

fiche technique

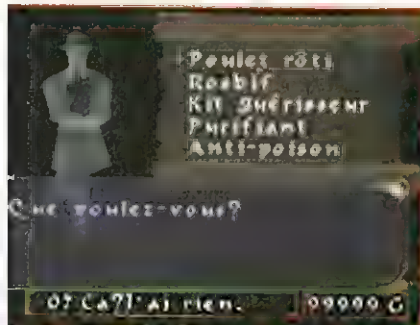


Vincent :
Très bien !
Tu sembles être un véritable être humain.

Comme vous, Vincent est à la recherche du comte Dracula. Toutefois, si vous devançait, votre aventure pourrait tourner au drame !

Recherches et énigmes

Parvenir à bien équilibrer action et recherche constitue l'une des difficultés majeures de la plupart des jeux. Dans le cas de Castlevania et malgré les mauvais a priori que certains auraient été tentés de véhiculer, cet élément se révèle être l'une des meilleures surprises du titre ! Plus vous avancerez, plus les énigmes se feront complexes et les simples leviers à abaisser des premiers niveaux céderont rapidement leur place à des casse-têtes bien plus retors. Sans pour autant atteindre le niveau de sophistication et de richesse du précédent volet sur PlayStation et Saturn (*Symphony of the Night*), ce Castlevania Nintendo 64 est loin d'avoir sombré dans l'action pure et dure. Les fans apprécieront.

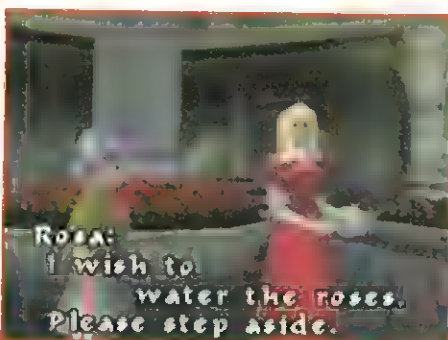


Poulet rôti, purifiant, kit guérisseur... croyez-moi, ces items sont juste indispensables.

La plupart des boss s'illustreront par leur imposante carrure. Renvoyez ces créatures chez elles, c'est-à-dire en enfer !



Acculé par des tarentules au corps de femme, il ne vous reste plus qu'à brandir votre fouet. Quel homme !



Au clair de lune, deviser avec cette charmante vampirella pourrait se révéler fort précieux.





Un coup d'œil dans le miroir et la véritable identité de ce paysan sera dévoilée.



Encerclée par une meute de squelettes hargneux... Quelques boules de feu plus tard, Carrie se confectionnera un collier d'os.

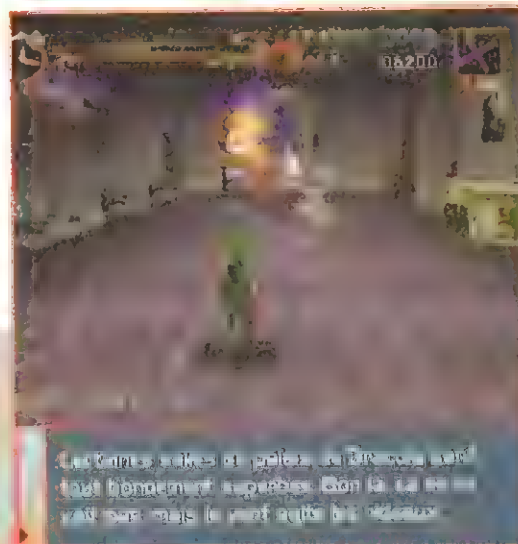


Le... de cette hydre aussi.



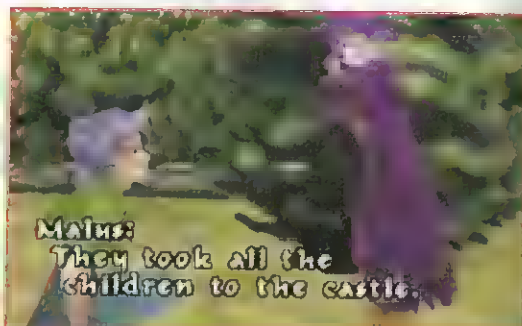
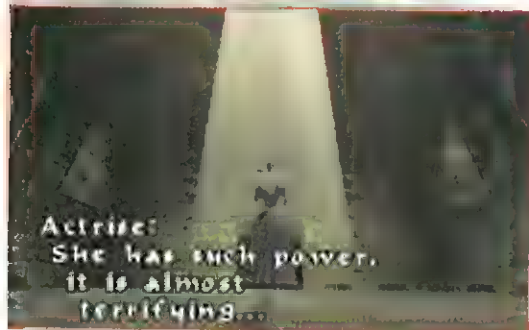
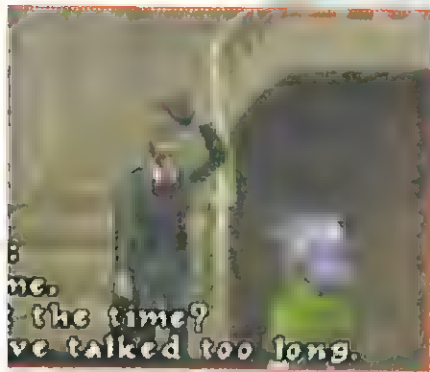
Vive le franglais

Hum bizarre... Bah euh, oui, avouons qu'entendre (je sais, sur des photos, c'est dur, mais bon) Reinhardt et Carrie s'exprimer l'un dans la langue de Molière, l'autre dans celle de Shakespeare, ça peut paraître déroutant ! Et pourtant, nous pouvons vous le garantir, il s'agit bel et bien d'une version française ! Alors Dracula aurait-il jeté un sort au jeu ? Carrie serait-elle une tache en grammaire française ? La vérité est plus évidente : la traduction de la version que nous avons testée n'était pas encore achevée pour la partie de Miss Carrie. Eh voilà, tout s'explique, il n'y a pas de hasard ! Pas de panique donc, même les cancre cachés au fond de la classe comprendront tout au jeu. Ouf, on a eu chaud...



Merci Konami !

Quelle formidable idée d'avoir opté pour le format cartouche ! Merci M. Nintendo, car, grâce à vous et après l'anecdote apparition de la Jaguar, nous avons enfin compris à quoi pouvaient servir 64 bits. Une absence de cinématiques, des musiques assez pourraves, sans parler de notre ami « fog man »... formidable ! Par conséquent, pour Castlevania, on pensait devoir se contenter de cut scènes en temps réel dans le genre Zelda, le tout accompagné de musiques sponsorisées par Bontempl. Pourtant, miracle, cette fois-ci, le terme « se contenter » semble plutôt inapproprié. Nous nous en repentons. En effet, pour une fois, un réel effort de mise en scène a été consenti et, sans se permettre des comparaisons hâtives avec les séquences de Metal Gear Solid (un autre jeu de Konami faisant office de référence en la matière, décidément), les passages narratifs de Castlevania ont vraiment la pêche. Hop, un travelling par ici, vian un gros plan par là. Bien évidemment, l'ambiance du jeu s'en trouve grandement améliorée et, au final, le contenu narratif s'étoffe rendant le jeu plus attractif. Ah ! Et dire que lorsqu'on s'en donne les moyens, il est possible d'obtenir de bons résultats des entrailles de la Nintendo 64. Espérons que la concurrence s'en inspire !



Même en 3D, la magie Castlevania opère toujours



Les vampires sont des êtres bien faiblarde. Deux, trois coups et hop il se repand dans un halo de fumée.

NOTES

technique

Une réalisation 3D convenable, malgré quelques bugs d'affichage.

esthétique

Malgré la relative fadeur des textures, les décors restent beaux et variés.

animation

On notera de rares ralentissements, mais rien de bien méchant. Les personnages bougent bien.

maniabilité

Une fois habitué aux sauts et à la gestion des angles de caméra, tout va pour le mieux.

sons

Des musiques et des digits vocaux d'excellente qualité pour de la Nintendo 64 !

durée de vie

Mener à leur terme les deux scénarios nécessitera un bon bout de temps.

plus

Les 2 aventures. L'ambiance sonore.

moins

Le fog très présent. Des sauts parfois limites.

Intérêt **7/10**

Fan de la saga des Castlevania depuis son origine, j'ai plutôt apprécié cette nouvelle mouture au contenu polygonisé. Bien que moins gothique et riche que son prédécesseur, ce titre a

cependant le mérite de respecter l'équilibre action/recherche et de vous plonger dans une aventure aussi captivante que rythmée. Rien que par son ambiance, ce Castlevania mérite toute votre attention.

Hum... difficile d'adorer ce produit une fois qu'on a goûté à la version PlayStation d'il y a deux ans, qui reste l'une des meilleures versions. Pourtant, avec ses deux scénarios Castlevania 64 s'en sort plutôt

bien, ne serait-ce qu'en le comparant avec ce qui se fait dans le genre sur N64. Monstres réussis et ambiance un peu plus glauque qu'à l'accoutumée, les amateurs devraient apprécier.

AVIS

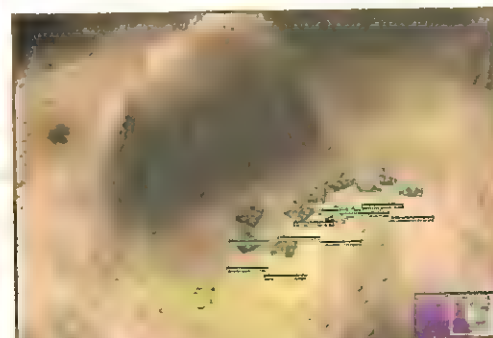


Nous ne l'avions pas vu venir, le petit Warzone 2100. Avec des idées originales et une qualité générale élevée, il relance la stratégie temps réel sur PlayStation !

PLAYSTATION

Warzone 2100

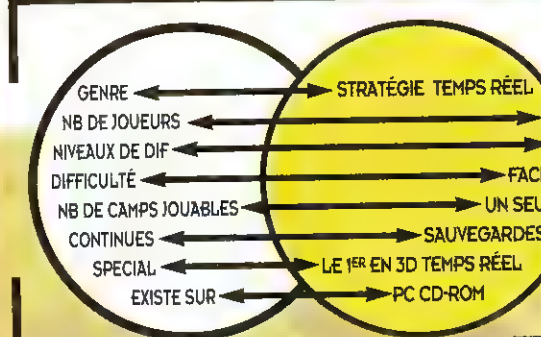
S cénario classique, mais jeu original. Voilà ce qui caractérise Warzone 2100, par rapport à tous les autres titres de stratégie temps réel sur PlayStation. Et pour être tout à fait franc, s'il est vrai que le coup de l'holocauste nucléaire et de la reconstruction sur fond d'affrontement entre roscapes est un peu facile, toutes les qualités de ce jeu en font le meilleur jeu de genre sur console. Pour commencer, tout est en 3D temps réel, qualité qui offre de nombreuses possibilités : une meilleure gestion de la ligne de vue des unités, une prise en compte des éléments du décor, notamment les hauteurs, la possibilité de matérialiser les forces ennemies, bref, le tout au service d'une matière de stratégie. Si l'on veut à l'instar de certains que Warzone 2100 propose la plus grande des expériences, entre la fonction des divers éléments, un au point par les centres de recherche (propulsion, armement, châssis, tourelles), voilà déjà 2 points forts. Mais ce n'est pas tout : contrairement aux autres, Warzone 2100 conserve, de mission en mission, ce que vous avez fait auparavant. Les bases, les défenses, les objets sont par coup des morceaux à la carte générale. Génial ! Enfin, on n'abandonne plus un réseau de tourelles et de défense d'enfer, pour tout refaire à zéro à la mission suivante. Bref, au bout de la 10e, la carte devient si immense. Mais on parvient à gérer l'ensemble moyennant un peu d'astuce. Et les roulines d'ingénierie et d'architecture sont les mêmes : les unités les plus avancées se placent devant les plus faibles, pour les protéger, elles, tout en leur agissant en premier. Même si elles se déplacent à un point à l'autre, elles ne déboulent bien sans trop se gêner, surtout si elles se déplacent plus vite. Enfin, les unités les plus avancées se placent devant les plus faibles, pour les protéger, elles, tout en leur agissant en premier. Même si elles se déplacent à un point à l'autre, elles ne déboulent bien sans trop se gêner, surtout si elles se déplacent plus vite.



Les points rouges indiquent la position d'une base ennemie, les bleus d'un puits de pétrole et les verts d'un artefact technologique.



fiche technique

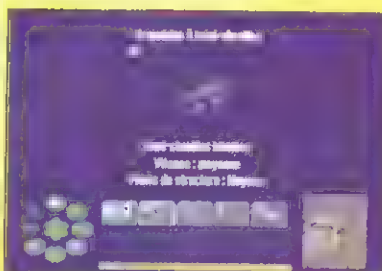


Les unités

Pour n'importe quel autre jeu de stratégie, j'aurais dressé une petite liste d'unités. Mais là, je ne peux que vous expliquer leur principe de développement, puisque ce sera à vous de les faire, ces unités !

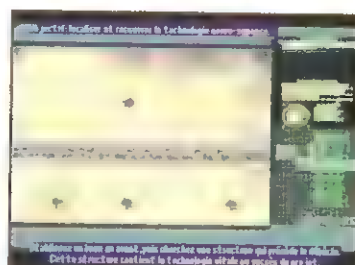
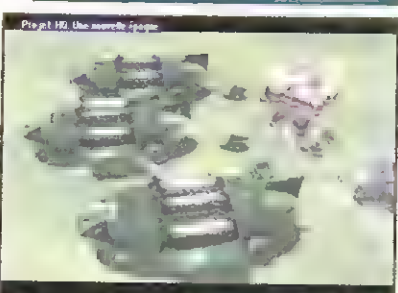
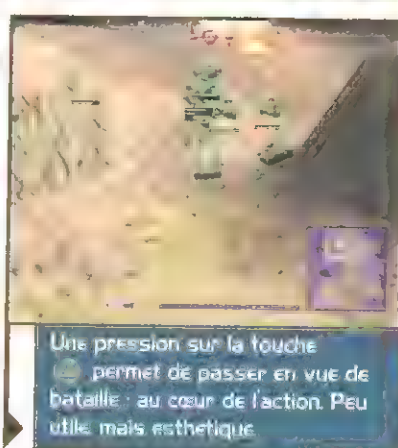


Tout d'abord, il faut que vos centres de recherche s'acharnent à découvrir de nouvelles technologies. Certaines ne peuvent être mises au point qu'après avoir été volées à l'ennemi.



Ensuite, dans la section intelligence, vous pouvez consulter les caractéristiques des diverses technologies mises au point.

Reste à passer à la section design, où vous choisirez les différents éléments à assembler pour avoir une unité : propulsion plutôt rapide ou tout-terrain, châssis, tourelle lance-missiles, mitrailleuse, mortier ou radar, benne, etc.






Certaines missions engageront l'utilisation des transports lourds : les troupes dévaleront des pentes totalement isolées, sans renfort possible.

Au fur et à mesure que la carte s'étend, il devient impératif de protéger, voire de condamner certaines voies d'attaque utilisables par l'ennemi.



Le plus poussé de sa catégorie sur PlayStation

L'interface

Si elle est un peu complexe, et donc difficile à assimiler, l'interface de Warzone 2100 reste un modèle du genre. En appuyant sur , vous appelez le menu principal. Celui-ci se divise en 8 sous-sections :

Le menu « fabrication » dans lequel vos différentes usines sont affichées et où vous pouvez sélectionner les unités qu'elles vont fabriquer.



Le menu « construction » fonctionne comme les précédents, permettant d'affecter à tel ou tel camion constructeur la réalisation des bâtiments.



Le menu de « conception » vous fait basculer sur l'écran de design des unités. Reportez-vous à l'encadré « unités ».

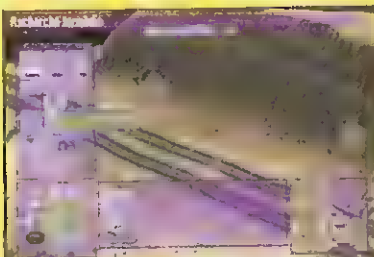


Le menu « intelligence » : pour revoir les objectifs de la mission courante ou avoir des détails sur les technologies pas encore mises au point.

Le menu des transports permet de décider du lancement d'un transport vers sa destination ou de décharger les unités qu'il contient.



Le menu « recherche » affiche vos centres de recherche et, suivant le même système, vous permet de les affecter à la mise au point de technologies servant soit au design des unités, soit aux bâtiments.



Le menu des commandants : unités spéciales qui organisent la chaîne de commandement. Elles ont donc des ordres supplémentaires.

Le menu des ordres où vous pouvez organiser vos unités : doivent-elles tirer à vue, poursuivre leurs



agresseurs, tenir leur position ou revenir au Q.G. après avoir essuyé des dégâts... ? Très complet !

NOTES

technique

L'univers 3D n'est pas top fluide, mais sauve la performance : réaliser tel jeu avec 2 Mo de RAM. Chapeau

esthétique

L'esthétique générale aurait pu être un peu plus variée qu'il s'agisse d'unités ou des bâtiments.

animation

Pas beaucoup d'animations, mais n'est en rien gênant dans ce genre de jeu.

maniabilité

Interface difficile à maîtriser, à cause de la complexité du jeu, mais impressionnante pensée et complète.

sons

Pas beaucoup de musiques différentes mais réussies. Les bruitages sont classiques.

durée de vie

Plus on avance dans le jeu, plus les missions sont longues, étant donné le système d'élargissement de la carte.

plus

Plein de bonnes idées. Une I.A. très bien programmée.

moins

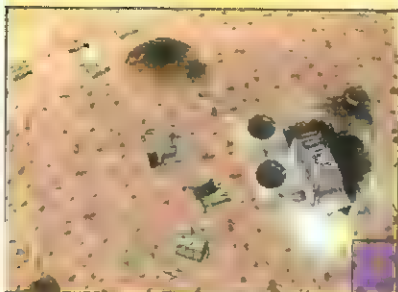
Les décors auraient pu être plus travaillés. Difficile d'accès pour les novices.

Intérêt

7/10

Tips

Pensez à replacer régulièrement, mission après mission, le point de rendez-vous des unités tout juste sorties de vos usines. Cela vous évitera de chercher ce que vous produisez, et vous permettra de réunir l'ensemble. De même, il sera judicieux, plus tard dans le jeu, de démolir vos anciennes usines, pour les regrouper vers le centre de la carte, sous de bonnes protections. Sans quoi, vous perdrez un temps immense à attendre l'arrivée de toutes vos unités.



Le 3, sur cette photo, correspond au point de rendez-vous des unités fabriquées par l'usine numéro 3.

Une mine

de bonnes

idées, conçue

pour les fans de stratégie

Pour moi, Warzone 2100 est le meilleur soft de stratégie temps réel sur PlayStation. Pas forcément le plus fun, mais certainement le plus complet, le plus original, et un des rares

dont les unités ne m'ont pas énervé par leurs comportements décérébrés. Pour les purs du genre, il est incontournable. Les autres le trouveront trop difficile d'accès et trop austère.

Voilà un titre intéressant et novateur comme je les aime. Dans le genre stratégie temps réel, les consoles n'ont jamais été franchement gâtées, contrairement aux PC. Pouvoir s'essayer à un jeu du calibre de

Warzone 2100 fait donc bien plaisir, même si j'avoue ne pas avoir encore bien tout compris. En tout cas, j'ai vraiment envie de m'y mettre...



Street Fighter Alpha 3

EDITEUR

VIRGIN INTERACTIVE/CAPCOM

GENRE

BASTON

D'ordinaire assez rasoirs, les suites de Street Fighter s'accumulent et se ressemblent. Mais l'ordre des choses semble changer, avec la venue de ce troisième opus de Street Fighter Alpha qui insuffle une nouvelle énergie créative à la série.

PLAYSTATION

D

ésormais disponible en version européenne, avec cependant un mois de retard, le troisième opus de Street Fighter Alpha reste d'actualité en tout point à la version japonaise. Véritable compilation ultime de tous les personnages de la série des SF, il pré-

tirés des épisodes précédents. En l'occurrence Street Fighter 2, Street Fighter Turbo, Super Street Fighter et Street Fighter Alpha. Rien que ça ! Les présentations ne sont plus à effectuer puisqu'on retrouve pour la première fois



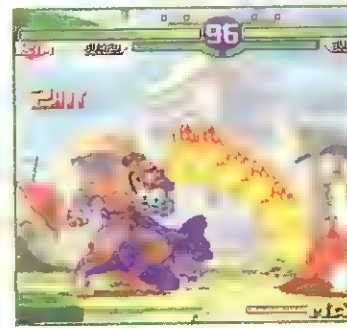
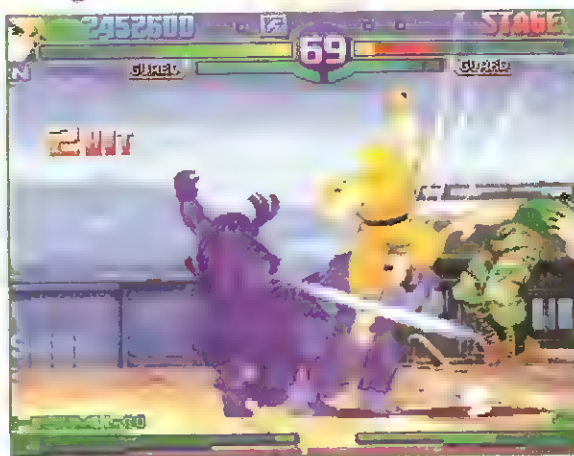
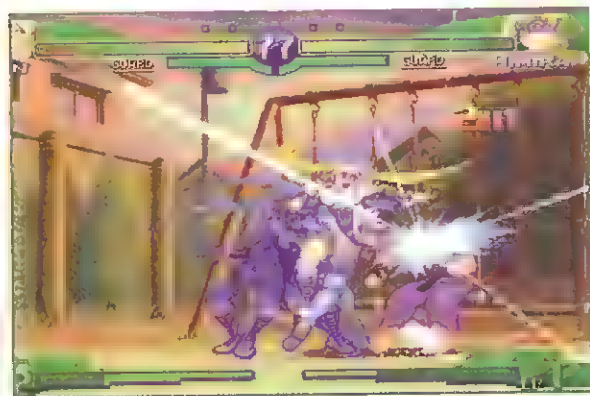
PlayStation

sans nul doute dans ce nouveau mode de jeu baptisé world tour, dans lequel vous affronterez plusieurs ennemis à travers le monde avec, à la clé, des options spéciales pour accroître les capacités de votre personnage. Bien entendu, la Memory Card rendra son office, en sauvegardant vos progrès. Quant aux bonus, ils sont nombreux, qui n'apparaissent d'ailleurs qu'à cette condition. En bref, Street Fighter Alpha 3 est un jeu qui plaira au plan des fervents adeptes de Street Fighter.



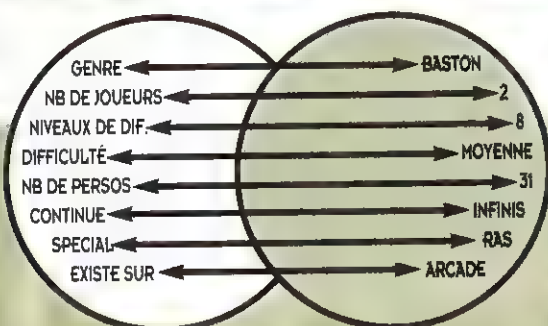
En A-ism les combattants utilisent les attaques de la série Alpha.

Street Fighter Alpha 3



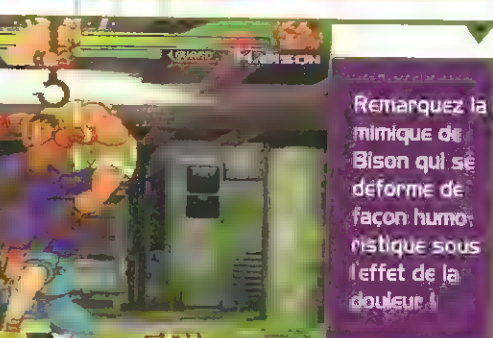
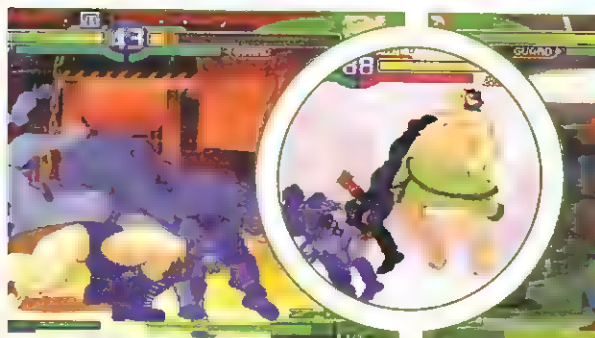
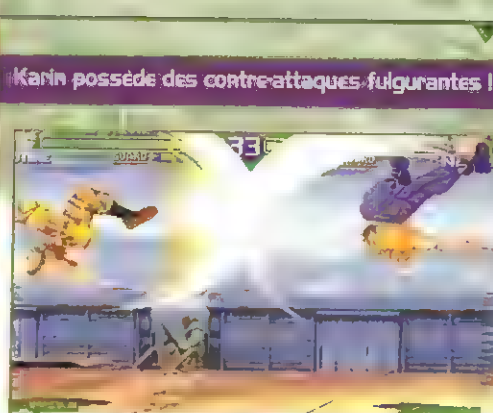
Le légendaire Dragon de Ken reste toujours aussi redoutable !

fiche technique



La super combo de Birdie est l'une des plus dévastatrices du jeu.





Out simplement
épisode ultime !

La légende de Guile

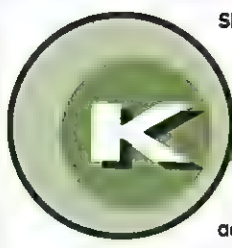
...rumeurs concernant la présence dissimulée du marine à la coupe cheveu la plus rigide du monde étaient parvenues à nos oreilles. 'tait. Il ne s'agissait pas d'une intox comme dirait Ardisson, mais et bien d'une info. Sans vous faire attendre, nous vous dévoilons comment gagner l'affreux jojo : il suffit d'atteindre au moins le ou 30 dans le mode world tour, puis d'affronter Guile dans l'un 3 nouveaux sites apparus sur la carte. C'est simple ! Tant que s'y êtes, battez aussi Devil Ryu pour l'obtenir, faisant ainsi d'une re deux coups.



NOTES

16	technique De la 2D complexe bénéficiant beaucoup d'étapes intermédiaire
17	esthétique Le style de la maison Capcom n'est plus à présenter : le design est furieusement manga.
17	animation Très fouillée et rapide. De plus, il est possible de paramétrer la vitesse de jeu.
18	maniabilité De nos jours, tout le monde sait faire des quarts de tour à la manette...
13	sons Les musiciens de Capcom ne se défont jamais de leurs synthés low-tech. Cela dit, les bruitages sont bien lourds et claquants.
16	durée de vie Le mode world tour vous scotchera de longues heures devant l'écran. Pour les joueurs, comptez en années lumière.
+	plus 31 combattants. Le mode world tour.
-	moins C'est le millionième Street Fighter. De sévères ampoules au pouce !

Intérêt **8/10**



K Si vous ne deviez posséder qu'un seul épisode de la série des Street Fighter, n'hésitez plus une seule seconde ! SFA3 n'est pas qu'un simple pot-pourri, il transcende l'esprit de la série en proposant le meilleur de lui-même. A savoir un nouveau gameplay et un mode world tour particulièrement accrocheur. Tout simplement le meilleur titre de la saga !



C Capcom use et abuse de son titre phare, ça c'est sûr. Maintenant, force est de constater que cet épisode est d'un intérêt et d'une beauté sans égal... Les différents modes de jeu et les dizaines de personnages sélectionnables assurent des mois de jeu intense. J'en connais qui tiendraient 2 ans, sur une île déserte, avec un tel soft. Un indispensable pour les fans de la série.



Sauvez le scaphandrier coincé sous les décombres !

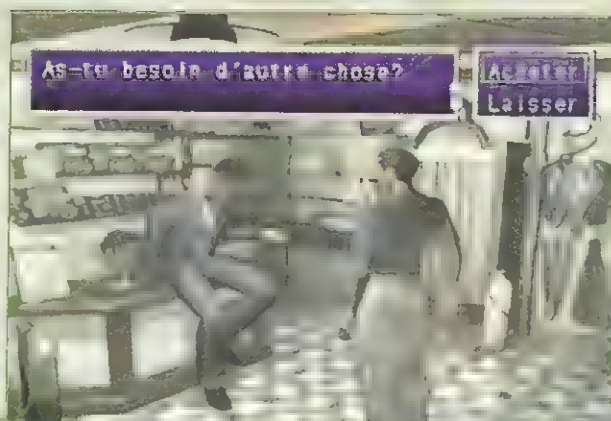


L'intérieur de la Matilda, vous êtes poursuivi par un bernard-l'hermine géant. Bon, c'est un jeu.



Basilio et Enrico sont deux rigolos oh oh...

Dans le jeu, deux boutiques sont incontournables : celles de Basilio et d'Enrico. Basilio tient la boutique d'équipement de plongée. C'est là que vous trouverez les bombonnes, combinaisons, harpons, palmes et autres joyeusetés indispensables à tout être humain désirant se rapprocher du poisson. Enrico, de son côté, est expert dans l'évaluation des objets. C'est lui qui examine les pierres, disques, pots, cordes et autres babioles que vous rapportez du fond des eaux et qui vous dit ce que tout cela vaut. Parfois, vous rucherez gros, parfois vous repartirez quasiment les mains vides. On ne peut jamais savoir à l'avance...



NOTES

technique

De la 3D simple, super pas étonnant avec des textures simples, super étonnantes...

esthétique

C'est joliment dépouillé. Faut o les poissons et le bleu, en fait.

animation

Ça bouge lentement, comme dans un rêve, mais de façon assez fluide. Non on est sous l'eau.

maniabilité

Le personnage est d'abord bien l à manoeuvrier et puis, avec le te il devient juste un peu lourd.

sons

Les musiques sont vraiment pas et l'ambiance sonore colle bie jeu.

durée de vie

Voilà une aventure subaquat intéressante, mais dont on a un vite fait le tour.

plus

L'ambiance peace. La gestion des objets et de l'oxyg

moins

Réalisation moyenne. Faut pas être un nerveux...

Intérêt **5/10**

Lorsque Diver's Dream est arrivé à la rédaction, T.S.R. n'a pas hésité une seule seconde. « Chris, m'a-t-il dit, voilà un jeu pour toi ». Et de me tendre la galette aux reflets dorés. En effet, n'importe

Chris
qui d'autre ici dirait que ce jeu est sans intérêt. Moi, je m'élève et je dis non. Il est simplement différent et réservé à un public atypique. Sans être génial, c'est un jeu que j'aime bien.

Une chose est sûre, vous ne risquez pas une crise d'épilepsie en jouant à Diver's Dream. Le concept a beau sortir des sentiers battus, au final, on s'ennuie ferme, un peu comme devant le Grand Bleu !

Willow
D'autre part, la maniabilité et la réalisation ne servent pas l'originalité de ce titre. Un jeu vraiment très particulier à réserver aux amateurs de bizarreries ludiques... comme Chris.



Bomberman

EDITEUR

HUDSON SOFT

GENRE..... EUH... BOMBERMAN !

Depuis la première version sur Nec, il y a presque 10 ans, la saga Bomberman a donné naissance à une prolifique descendance. Adapté sur presque toutes les consoles, ce titre mythique déboule sur PlayStation dans sa livrée originale. Tant mieux !

PLAYSTATION

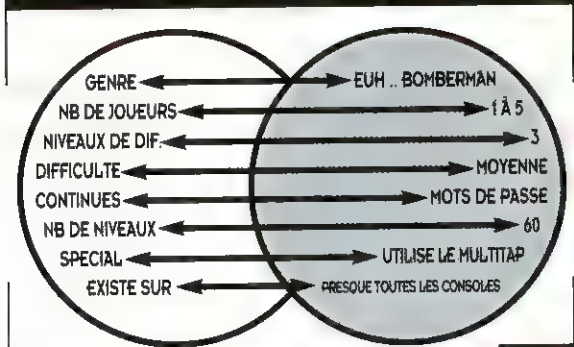


Ce genre d'arena offre des possibilités de combats intéressantes.



Bomberman

fiche technique



Ce robot garde une vigilance très stricte et rend les combats encore plus dangereux.

En battle mode, vous pouvez paramétrer à loisir les affrontements.

Rules Options

Computer	Normal
Games per Match	3
Time's Up!	3:00
Sudden Death	ON
Random Position	OFF
Skull Bomb	OFF
Hyper Bomber	ON
Bomber Cart	ON



Lorsqu'un Bomberman meurt au combat, il réapparaît sur les bords de l'arena et peut foutre le souk !





Voilà l'exemple type de l'arène aux graphismes trop chargés et trop brouillons. Sans grand intérêt.



Au début d'un combat les persos apparaissent parfois au centre de l'arène. Et là, il y a souvent des morts.



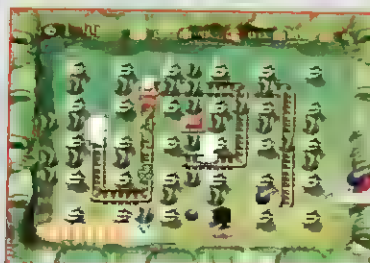
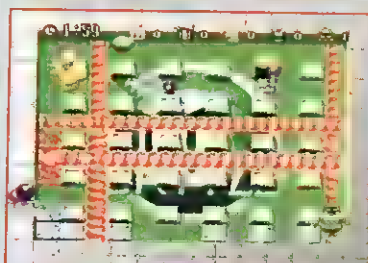
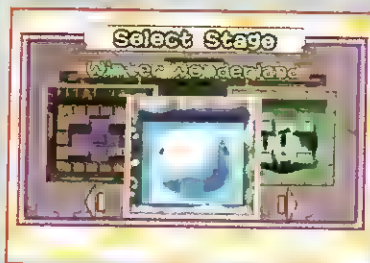
Les power up



Cette version de Bomberman compile les power up les plus célèbres et les plus funs de la saga. De plus, en mode custom battle, une option vous permet de choisir le nombre de power up présents dans l'arène. Une très bonne idée, qui rend les matchs plus ou moins bourrins !

Les arènes

Au nombre de 24, les arènes disponibles en battle mode proposent des configurations variées, plus ou moins intéressantes. A l'usage, lorsque vous les aurez toutes essayées, votre préférence ira certainement vers la toute première. Très simple, elle ne possède aucun piège ni astuce, et donne lieu à de belles batailles endiablées.



NOTES

technique

Rien de transcendant, car ce jeu n'a pas besoin de fioritures.

esthétique

L'univers graphique de Bomberman n'a jamais brillé par sa richesse et ses qualités esthétiques.

animation

Vu le peu d'éléments à animer, on ne peut que tenir la route. Ça m'a fait mal que les persos rament !

maniabilité

Comme dans la quasi majorité de Bomberman, elle est simple et sans soucis.

sons

Beurk ! Les musiques sont basées sur des pourries et abrutissantes. Les bruitages restent basiques.

durée de vie

Pas très intéressant en solo, le jeu possède une durée de vie infinie en mode multi-joueurs.

plus

Le concept génial de Bomberman. Le mode battle jusqu'à 5 joueurs.

moins

Cette version n'apporte rien à la saga. Graphiquement, pas d'évolution.

Intérêt

4/10

7/10

Bomberman n'a pas pris une ride, même si on peut lui reprocher de ne pas avoir évolué graphiquement. Lassant en mode story, il déchaine les passions en multi-joueurs et donne lieu à

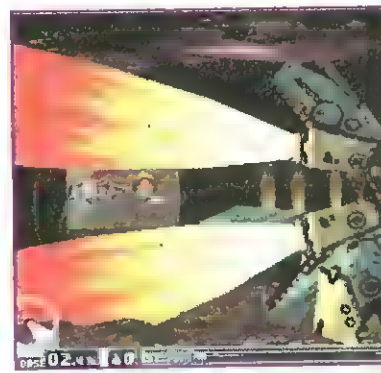
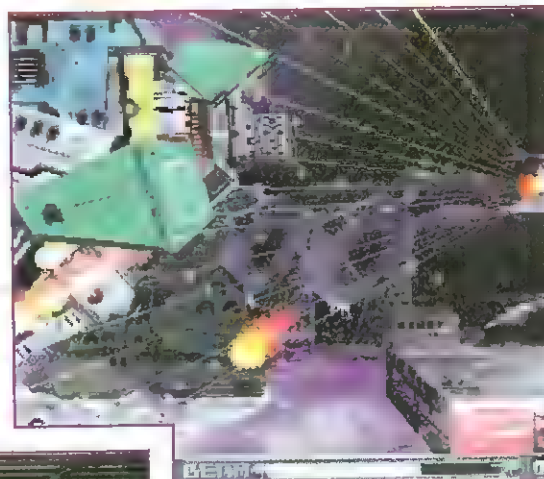
des affrontements dantesques. Une manière de découvrir les Bomberman à un petit prix (249 frs). Peu d'intérêt pour les fans de la première heure.

Cet épisode de Bomberman revient aux sources - le mode rétro est incroyablement cheap - et il procure, encore et toujours, un plaisir de jeu intense lorsqu'on s'y essaie à plusieurs (multitap conseillé).

Le Bomberman précédent, en 3D isométrique, était à mon avis tout aussi bon. Si vous le possédez, ce nouvel achat n'est pas indispensable. Un titre pas innovant pour deux sous, mais éternellement bon quand même.

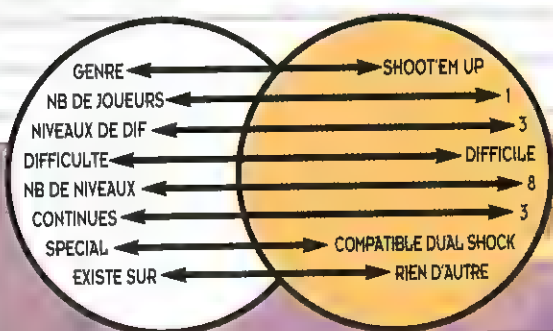
[illegible]

Les effets de déformation lors du déclenchement des supers sont vraiment impressionnants.



R-Type Delta

fiche technique



A partir du quatrième niveau, les choses commencent à se gâter sérieusement. En mode normal, on crie au secours.



Le choix des armes

Les niveaux sont variés. Visuellement, ça jette, mais côté innovation, il faut reconnaître que les p'tits gars d'Irem ne se sont pas trop cassés le bulbe. En cherchant bien, on a quand même déniché deux ou trois petites nouveautés comme la possibilité d'accélérer et de ralentir, en utilisant les touches de la tranche. Pratique, surtout lorsque votre vaisseau se retrouve coincé sous un boss qui vomit des projectiles. Sinon, en plus du R9 (le vaisseau d'origine), vous pourrez piloter deux nouveaux modèles : le R13 et le RX. Le R13 est lourd et lent. Un handicap compensé par un armement puissant. Le module est relié au vaisseau par un faisceau d'énergie destructeur. Pas évident à contrôler. Le RX, lui, est plus léger donc plus vélocé dans ses déplacements et son module a l'avantage de locker les unités ennemies. Ultime contre ces sata-nés boss. Enfin, vos trois machines de guerre disposent d'un arsenal différent, d'une double charge de beam et d'une « super » dévastatrice qui se déclenche quand la jauge située en bas à gauche de l'écran atteint 100 %. Pour la remplir, pas de secret, il faut balancer son module sur l'ennemi !

NOTES

technique

Des effets graphiques convaincants mais aussi quelques ralentissements. Du très bon boulot globalement.

esthétique

Ça pète de partout, les couleurs vives, les niveaux variés et les décors gigantesques. Le pied.

animation

Ni trop lent, ni trop rapide. Le style, quoi. Le jeu rame de temps en temps mais rien de grave.

maniabilité

Votre vaisseau répond au doigt et à l'oeil. L'utilisation du module est intuitive. Que demande le peuple ?

sons

Boom ! Pzioupsiou ! Une ambiance sonore explosive et des musiques « ambient » parfaitement dans le thème.

durée de vie

À partir du quatrième niveau les choses se corsent. Un véritable enfer, courage !

plus

Le gameplay, le feeling R-Type. La réalisation technique.

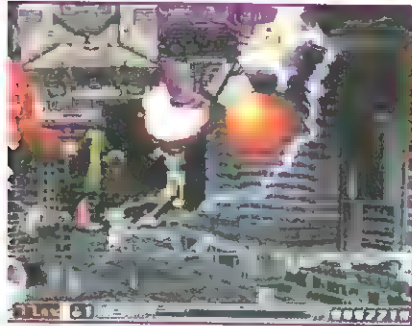
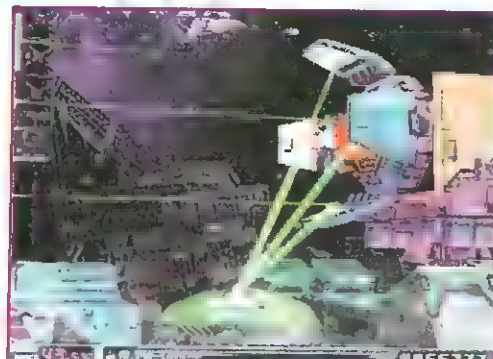
moins

Pas de réelles innovations. Ultra-dur à partir du 4e stage.

Interet **7/10**



Force: 3.3 bydo
Energy: 3.3 bydo
Capacity: 3.3 bydo



Force: 3.3 bydo
Energy: 3.3 bydo
Capacity: 3.3 bydo



W

Bien qu'on puisse reprocher à Irem d'avoir fait du neuf avec du vieux, R-Type Delta demeure un excellent shoot'em up. C'est d'ailleurs certainement le meilleur shoot à l'ancienne

sur cette machine. Maintenant, il faut vraiment apprécier le genre et ne pas craindre la difficulté pour vouloir s'investir dans ce jeu. Petits joueurs, s'abstenir.

G

Étant donné qu'en France les shoot'em up de qualité se comptent sur les doigts d'un démineur maladroit, et qu'en plus R-Type est le meilleur du genre sorti en 1998 au Japon, on ne va pas se priver. Réalisation excellente,

ambiance fantastique et armes merveilleuses. Je ne vois pas ce qui pourrait empêcher les gens d'acheter ce titre. Les musiques ? Ouais, effectivement, elles sont un peu molles, mais à part ça, R-Type est un excellent titre.



TSR

Le jeu du mois :
Le Stinger (DC)
 occupe un poste de conseiller stratégique et a la charge de la neutralisation des menaces terrestres. Dites-vous p'tits gars, il faut d'envoyer bord les femmes et enfants pour adoucir l'adversaire. » Pas mal. Le : canette de sa bien lourde du combat : kung-fou.



TRAZOM

Le jeu du mois :
Use of the Dead 2 (DC)
 démontre ses capacités destructrices en cassant tous les os de sa victime. Doté d'une auto et d'une grâce égales, sa spécialité est l'expédition relative à outrance. Le : tout ce qui ne au sol. du combat : ngs de fer.



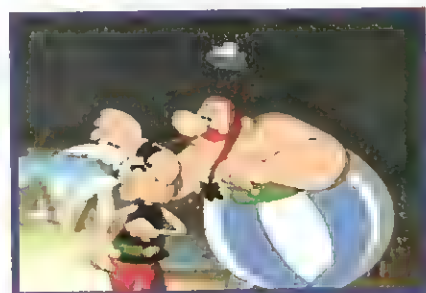
KENDY

Le jeu du mois :
Use of the Dead 2 (DC)
 and lâche devant l'ennemi, Kendy adore queues de pelous. Sa spécialité est faire le mort en se bouillant le visage sang de poulet et adoptant la posture plus débile au sol. Le : collier de nouilles. du combat : khwan dort.

Visiblement, nombreux ont été les programmeurs à se préoccuper davantage de l'actualité (guerre et tout le tralala médiatique) que de la programmation de jeux vidéo. Conclusion, notre rubrique zapping ressemble à un véritable champ de mines. Certains tests sont ici explosifs ! Attention, de ne pas tomber dessus une fois en magasin. Vous vous en mordriez les doigts... s'il vous en reste. Pour éviter que les différents conflits dans le monde ne dégénèrent, l'équipe de Joypad a donc été mobilisée. Depuis, tout le monde est beaucoup plus rassuré.



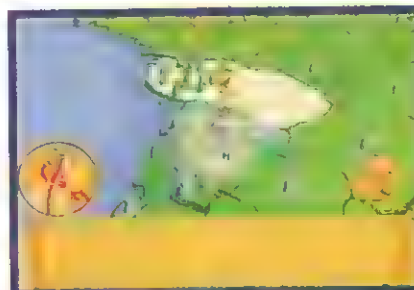
Astérix



Grand gourou des licences B.D. à succès, Infogrames profite du phénomène Astérix pour nous proposer sa vision PlayStation du fabuleux univers gaulois créé par Goscinny et Uderzo. Le résultat, un titre au concept hybride, mélangeant des phases de wargame simplifié inspiré de Risk à des séquences de pur jeu de plates-formes en pseudo 3D. En fait, tout se déroule sur une carte de la Gaule, divisée en une multitude de territoires occupés par les Romains. Partant du petit village des irréductibles Gaulois, vous devez conquérir une à une toutes les zones ennemies en déplaçant vos troupes. La résolution des combats se déroule soit automatiquement, soit

au cours de 2 mini-jeux (lancer de Romains et casse barrique) ou soit au cours des susnommées séquences de plates-formes. Au nombre de 8 (dont une cachée), ces épreuves se révèlent absolument injouables, ultra-courtes, blindées de bugs d'affichage et de collisions, mal animées et surtout complètement inintéressantes. Bref, en un mot comme en mille, elles sont pourries jusqu'au trognon ! Moralité, entre les scènes de wargame bien lourdes et les ridicules niveaux de plates-formes, Astérix ne possède absolument aucun atout pour satisfaire les joueurs, quels qu'ils soient.

Elwood



1/10

EDITEUR : INFOGRAMMES
MACHINE : PLAYSTATION



Evil Zone



Echappé tout droit d'une convention de bandes dessinées mangas, les combattants d'Evil Zone (au nombre de 10) arborent un look très japonais avec des gros yeux et des vêtements très kitsch. La qualité essentielle de ce jeu de combats réside dans sa prise en main simpliste qui ne gère que 2 boutons (attaque et garde). Recueil de bonnes idées (attaques spectaculaires, principe de jauge de furie...) malheureusement supplantées par une réalisation trop médiocre. Evil Zone aurait pu tirer son épingle du jeu si les graphistes s'étaient accordés cinq minutes supplémentaires à travailler les décors et les personnages. Car il faut reconnaître honnêtement que le titre procure un certain plaisir, même si sa laideur lui porte fatalement préjudice. Et puisque notre époque tend vers la recherche de la perfection, je ne vois pas pourquoi Evil Zone vous imposerait un choix cornélien de conscience.

Kendy



4/10

EDITEUR : TIUS
MACHINE : PLAYSTATION

es européennes



Guy Roux Manager 1999



Un petit rappel sur Guy Roux Manager s'impose : il s'agit d'un jeu où l'on est responsable d'un club de foot, depuis l'entretien de la pelouse et la gestion du stock de Chablis pour la partie économique jusqu'à la composition de l'équipe et la définition de l'entraînement quotidien pour la partie sportive. Côté plus, des caractéristiques très complètes, les noms des joueurs de trois championnats européens (France, Italie et Angleterre), un éditeur de tactique permettant de nombreuses combinaisons et un rendu des matchs étonnamment efficace, une fois ce n'est pas coutume, même si les graphismes ne sont pas encore au top. Côté plus, des temps de chargement plus courts qu'un Guy Roux remplissant sa déclaration d'impôt par une année de gros revenus. Mais des progrès ont été accomplis depuis la dernière version. Ça peut plaire aux fous du foot !

T.S.R.



6/10 ÉDITEUR: ANCO
MACHINE: PLAYSTATION



Penny Racers

Quelle joie ! Choro Q débarque sur la machine de Nintendo, sous le nom de Penny Racer. On l'a démasqué ! J'en connais qui ont vraiment de la chance. Rien qu'en découvrant la page de présentation du jeu, on frémit d'horreur. Deux logos maudits : THQ, Takara, blam ! Comme ça, d'entrée de jeu, en gros sur votre écran de télé... Qui se ressemble s'assemble, pense-t-on immédiatement en soupirant. Avec cette petite repompe mal programmée de Mario Kart 64, les cancrs du jeu vidéo persistent et signent sous une même bannière, celle de la médiocrité. En effet, ce n'est certainement pas le petit éditeur de circuits et la possibilité de customiser vos bolides ridicules qui nous feront oublier la jouabilité poussive et la banalité de la réalisation. THQ vend très bien aux States, c'est peut-être ce qui explique la présence de cette production sans grand intérêt sur le marché européen ? Problème : si vous avez fini Zelda, Rogue Squadron et Turok 2, à quoi allez-vous bien pouvoir jouer maintenant ?

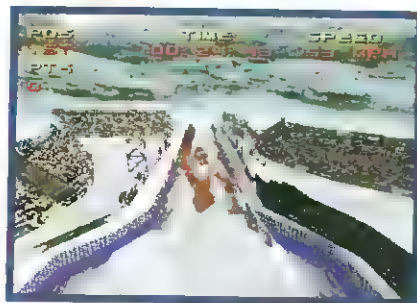
Willow



2/10 ÉDITEUR: THQ
MACHINE: NINTENDO 64

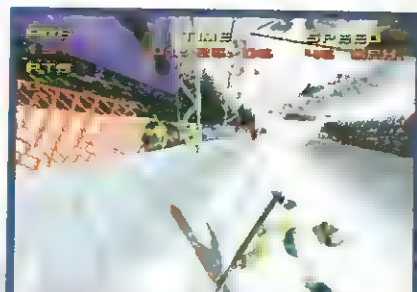


Big Air



Hep ! Les gars, j'ai essayé un jeu trop cool hier soir. Un truc super concept, on n'avait jamais vu ça dans l'Histoire du jeu vidéo. Ouais, il s'agit d'une simulation de planche à repasser. Dément ! C'est simple au début vous choisissez un chimpanzé (il y a des mâles et des femelles), vous pouvez le fringuer avec des sapes super tendance genre Quicksilver ou K2, ensuite, ça se complique un peu. Vous devez poser vos deux pattes sur une planche à repasser et zou ! C'est parti pour une longue glisse dans une sorte de couloir chaotique recouvert de neige. Pas évident. Francement, j'ai essayé de faire la même chose avec la planche à repasser de ma mère, c'est pareil, on retrouve la même rigidité, la même lourdeur... Une véritable prouesse, les développeurs sont parvenus à retranscrire avec exactitude les modèles physiques de cet ustensile ménager hyper-populaire. Un jeu de glisse radicalement original qui nous change des sempiternelles simulations de snowboard. Y a pas à dire, ils ont de l'avenir les p'tits gars d'Accolade.

Willow



2/10 ÉDITEUR: ACCOLADE
MACHINE: PLAYSTATION



RAHAN

Son jeu du mois : Blue Stinger (DC)
Il inaugure un nouveau type de combattant : le vau-piro-soldat. Capable de se dissimuler derrière sa baïonnette sort de sa « cachette », le soldat lorsque les hostilités ont cessé pour s'abreuver du sang des cadavres.
Arme : sèche-cheve
Art du combat : boxe de la chauve-souris



GREG

Son jeu du mois : Saga Frontier 2 (PS)
Réformé pour bordisme, le sieur Greg aurait pourtant bien voulu combattre sous les drapeaux pour voyager et manger gratis. Profondément dégoûté, il se lance dans une carrière de Boyz guatapétequ déguisé.
Arme : massue
Art du combat : viêt-veau-mort

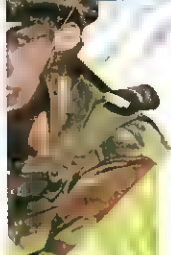


WILLOW

Son jeu du mois : Blue Stinger (DC)
Enrôlé de force dans la Marine corse, Willow a été choisi d'office pour sa capacité à surfer sur les missiles nucléaires. Son rêve est de passer la figure du « variat 360 backflip » en enfer !
Arme : bombes à retardement
Art du combat : tar-ch-pige

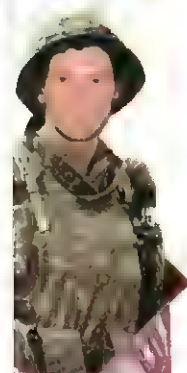
test

ing Europe



GOLLUM

du mois :
«Finger (DC)»
me titre que les
nucléaires,
n constitue une
de persuasion
égligeable.
en territoire
ni, il parvient à
ar à mort les
ntones, en leur
t du marché
ux vidéo et de
gression dans
e CAC 40.
néant
combat :
shot



CHRIS

du mois :
«Fighter Alpha 3

ité comme
nt de formation
chniques de
ats, Chris
gne à ses élèves
le trucider avec
ains. En effet
en regardant le
al doublé de
e Survivant que
s'est
ctionné à la
lique de l'Oiseau
u de l'école
(de lapin). Les
es du maître :
i, ben quand faut
r, faut y aller,
la vie, c'est
ne ça... »

Delpierrès
combat :
lique de l'Oiseau
u de l'école
(de vison)



Bomberman Fantasy Race



Ce bomberman-ci a eu bien de la chance de tomber sur moi. « Mais il est nul ce jeu » qu'ils me disaient tous. Et moi de répondre : « Mais non, Je suis sûr qu'il y a des trucs marrants à faire, laissez-moi tranquille ». BFR est un jeu de courses atypique. Étonnant pour un Bomberman n'est-il pas ? Le principe est sympa : vous pouvez acheter des montures, des objets typiques bomberman (bombes, chaussures pour aller plus vite, bonus vie...) et le but est de terminer chaque course dans les trois premiers. Les graphismes sont un peu sommaires mais mignons et l'ambiance est définitivement à la fête. Là où j'ai eu du mal, c'est au niveau de la jouabilité. Et pourtant, je me suis forcé, croyez-moi. Les créatures que vous pouvez monter se manipulent difficilement et on se surprend à insulter les petits Bombermen plus souvent que la décence ne l'autoriserait. « Bande de sales petits c... de m... !!! » me suis-je donc écrié à plusieurs reprises. J'avoue maintenant en avoir honte. Moyennement réalisé et pas vraiment transcen-

dant question sensations, BFR s'éloigne donc de l'esprit de la série mais sans convaincre. Au moins, ils auront essayé, c'est toujours ça...

Chris



4/10

ÉDITEUR : HUDSON/
VIRGIN INTERACTIVE
MACHINE : PLAYSTATION



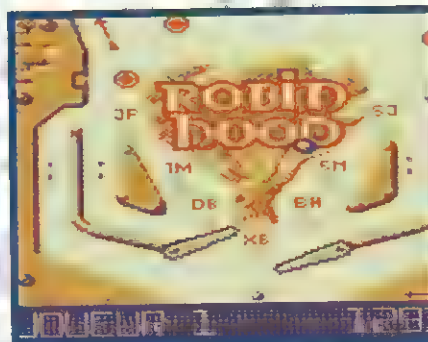
Hollywood Pinball

Ne faisons pas durer le suspens : Hollywood Pinball fait partie des nombreux jeux de flipper moyens sortis sur la Game Boy. Disposant de 7 tables thématiques tournant autour de l'univers du cinéma (espionnage, horreur, science-fiction...), le titre n'optimise malheureusement pas les capacités graphiques de la GBC avec sa dizaine de couleurs à l'écran. Cependant, on lui accordera un comportement de boule réaliste et des configurations de table particulièrement amusantes gérant parfois plusieurs niveaux de gâchettes. Très agréable au jeu, il est pourtant contrariant que les divers flippers ne proposent pas de niveaux cachés ou de bonus déliants à la Devil Crush sur



Net. De plus, l'absence d'extra-balls (bonus vous permettant de jouer avec plusieurs boules en même temps) s'avère assez frustrante. Trop conventionnel et simpliste, Hollywood Pinball aurait pu faire la différence en travaillant plus en profondeur son concept. Dommage.

Kendy



5/10

ÉDITEUR : TAKE 2
MACHINE : GAME BOY
COLOR



UEFA Champions League

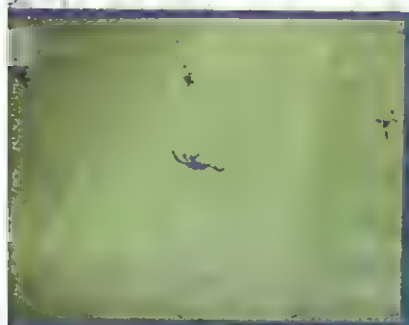
Par crainte de n'avoir, dans son catalogue, que du Tomb Raider, Eidos a décidé de se remettre au ballon rond. Un pari risqué pour ne pas dire désespéré. En effet, FIFA 99 est sur le marché depuis la fin du mois de novembre, mieux vaut donc avoir de sérieux arguments quand on se décide à sortir un jeu de





foot avec un tel retard. Une fois de plus, le résultat est sans surprise, malgré un nombre d'équipes acceptable, un mode scénario vraiment bienvenu et un gameplay catiqué sur celui de World League Soccer 98 (la circulation du ballon). En termes de plaisir pur, UEFA Champions League ne supporte, à aucun moment, la comparaison avec le titre d'EA Sports, ni avec ISS Pro 98, d'ailleurs. Les tacles se déclenchent avec retard, la sélection du défenseur le plus proche de la balle est souvent capricieuse et marquer ne pose aucune difficulté une fois que votre joueur a posé un pied dans la surface de réparation. Un jeu de foot beaucoup trop parfait pour qu'on s'y attache.

Willow



4/10 ÉDITEUR EIDOS MACHINE PLAYSTATION



Les Razmokat : A la Recherche de Reptar

Après la série et en attendant le film en suçant son pouce, les Razmokat prolongent leur irrésistible ascension, en débarquant sur PlayStation. Le style graphique, propre aux studios californiens de Klasky Csupo, semble avoir été respecté dans l'ensemble... Les quelques bugs d'affichage en

prime. Pourtant pas de quoi ressortir son vieux biberon poussiéreux et sa bavette préférée, tant cette simulation de bébés polygonisés ressemble à un petit jeu dans tous les sens du terme. A force de déambuler dans des pièces aussi vides que mon frigo en fin de mois, de remplir des missions simplistes et d'entendre des mioches en culottes vociférer : « C'est cool ! », « Oh mais c'est amusant ! », alors qu'ils passent leur temps à se cogner contre les murs, on finit par criser. Bref, le jeu se révèle particulièrement pauvre, manquant furieusement de rythme, sans parler de sa durée de vie aussi longue que celle d'une glace au soleil. Ainsi, malgré la présence de quelques situations assez comiques, même les plus jeunes d'entre vous risquent de rapidement s'ennuyer.

Gollum



4/10 ÉDITEUR THQ MACHINE PLAYSTATION



ELWOOD

Son jeu du mois : House of the Dead (DC)

Un gars qui ne connaît que deux phrases (« C'est clair », « D'accord ne pouvait que logiquement se retrouver dans la Légion Étrangère. Véritable machine guerre au service de l'État, Elwood a massacré par erreur la totalité de son régiment... Vous voyez le genre de gars...

Arme : bazooka
Art du combat :
Le cas-rate

Solutions complètes

3615 CHEAT

Astuces & codes inédits

223 FMN

LES JEUX PC

TELEX

Vampire

Les fans du jeu de rôles Vampire commis par White Wolf et de l'œuvre d'Anne Rice devraient faire un accueil triomphal à ce jeu. Au programme, une épopée à travers l'histoire, durant laquelle il faudra combattre les forces obscures et consentir des alliances avec des entités peu recommandables. Du XII^e siècle à nos jours, vous visiterez Prague, Vienne, New York et Londres, et plongerez corps et âme dans l'ambiance glauque du monde terrifiant des vampires. Techniquement, le jeu semble très prometteur et l'aventure devrait réserver bien des rebondissements. Amis de la nuit, planquez les goussets d'ail et briguez vos canines !

Mac Attack !

Devant le succès commercial de l'i-Mac, la pomme d'Apple semble reprendre du poil de la bête. La preuve, avec le raz de marée des sorties annoncées sur Mac. Des dizaines de titres devraient faire leur apparition dans les mois à venir, tels Duke Nukem Forever, Unreal Tournament, Heretic II, Diablo 2, Blood 2, Carnageddon 2, Sim City 3000, Interstate 76, Half-Life et bien d'autres. Ah, si seulement les plannings de sorties N64 étaient aussi denses. On peut toujours rêver !

Les simulations sont à l'honneur ce mois-ci : combats spatiaux avec X-Wing Alliance, joutes historiques aux commandes de vieux coucous avec World War II Fighters et géopolitique dans la peau d'un demi-dieu avec Civilization Call to Power. Avec tout ça, vous devriez avoir largement de quoi simuler en paix pendant quelques temps !

Les jeux PC du mois

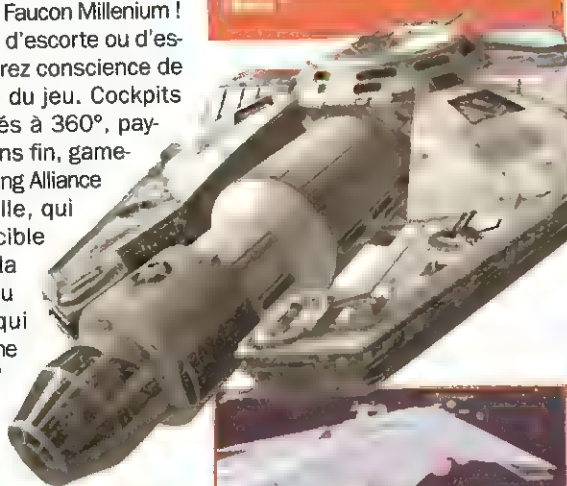
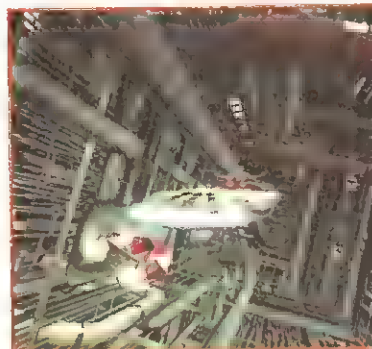
X-Wing Alliance

Que la Force soit... Ok, on connaît !

ÉDITEUR : LUCASARTS GENRE : SHOOT SPATIAL PRIX APPROXIMATIF : 350 F

Dans la longue lignée des simulateurs de combats spatiaux sur PC, la série de X-Wing est incontournable. Eh bien, après 4 épisodes plus ou moins réussis et 3 tonnes de data disk, les p'tits gars de LucasArts ont remis le couvert pour un cinquième opus somptueux. Profitant de la puissance de calcul des PC d'aujourd'hui, X-Wing Alliance affiche une plastique proprement effarante, avec sa cohorte de vaisseaux parfaitement modélisés, ses stations spatiales gigantesques, ses planètes aux couleurs chatoyantes et ses effets spéciaux hallucinants ! Bref, visuellement ce X-Wing Alliance est sans conteste le plus beau simulateur spatial ayant jamais existé. Rien que ça ! Mais au-delà de ses qualités visuelles, le jeu se révèle également super accrocheur. Il retrace l'aventure des Azzameen, une grande famille spécialisée dans le transport de marchandises. Vous incarnez Ace, le dernier rejeton du clan et devez participer à des tonnes de missions (plus de

45 au total), qui vous mèneront de fil en aiguille à rejoindre la Rébellion, pour lutter activement contre l'Empire. Au fil de ces épreuves aussi variées que belles (et parfois très difficiles), vous serez amené à prendre les commandes des plus grands vaisseaux spatiaux chers à la saga Star Wars... avec, en point d'orgue, le pilotage du mythique Faucon Millenium ! De combat en mission d'escorte ou d'espionnage, vous prendrez conscience de l'étonnante richesse du jeu. Cockpits entièrement modélisés à 360°, paysages galactiques sans fin, gameplay impeccable... X-Wing Alliance est une pure merveille, qui comblera d'une indicible joie tous les fans de la Guerre des Etoiles. Du bonheur en barre, qui nécessite cependant une bonne grosse config' pour profiter pleinement des moindres détails graphiques. Indispensable !



World War II Fighters

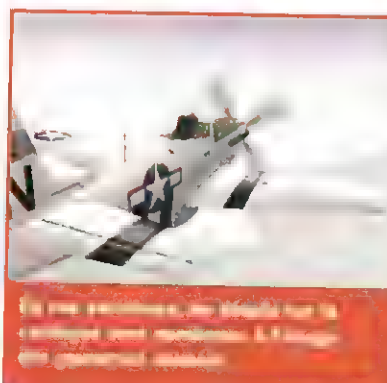
Dogfight et grande classe

Éditeur : ELECTRONIC ARTS Genre : SIMULATION Prix approximatif : 350 F

Venant concurrencer Fighter Squadron sur le terrain de la simulation de combats aériens, World War II prend pour cadre – comme son nom l'indique – la Seconde Guerre mondiale. Aux commandes de coucous d'époque, vous prendrez ainsi part à de nombreuses campagnes plus ou moins historiques, durant lesquelles vous affronterez une cohorte d'adversaires, à l'Intelligence Artificielle particulièrement bien pensée. Classique, donc. Sauf que dans ce WWIIF, un détail fait la différence. Les cockpits sont entièrement modélisés et vous pouvez bouger la tête à l'intérieur, afin de voir ce qui se passe dehors tout en gardant un œil sur les instruments de vol. Ce système d'immersion dans le cockpit est vraiment super agréable, mais si vous êtes un peu clostro, rien ne vous empêche d'opter pour une vue extérieure. Seconde originalité du jeu, la présence d'un musée virtuel, dans lequel vous pourrez observer sous toutes ses coutures quelques zincs de légende. Finalement, WWIIF possède énormément



d'arguments de poids pour combler les fans de dogfight, mais il n'est pas pour autant parfait. Textures au sol assez moches, aides de jeu lors des combats totalement anachroniques... Des défauts qui ne remettent pas en cause l'intérêt du jeu, mais qu'on aurait aimé ne pas rencontrer.



Civilization Call to Power

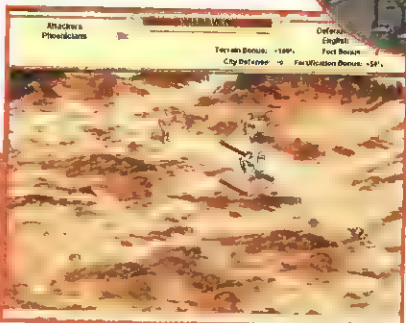
Chef-d'œuvre de géopolitique

Éditeur : ACTIVISION Genre : STRATEGIE Prix approximatif : 350 F

La légendaire série des Civilization, créée par Sid Meier, nous revient pour un troisième opus d'un très haut niveau. Sous-titré Call to Power, le jeu vous propose d'incarner une sorte de demi-dieu, gouvernant de sa main de fer tout un peuple. Votre règne se déroule sur plusieurs millénaires (de - 4000 à l'an 3000), durant lesquels vous traverserez de nombreuses époques. Afin de survivre à travers les âges, il vous faudra maîtriser parfaitement de très nombreux para-



mètres et faire preuve d'un sens tactique infailible. Politique, diplomatie, guerre, finance, économie, social... Civilization vous formera à toutes les techniques de « management » d'un peuple ! Extrêmement riche, doté d'un nombre hallucinant de subtilités et d'une durée de vie énorme, Call to Power est en outre servi par des graphismes du meilleur goût. Bref, avec ce jeu, le stratège qui sommeille en vous pourra exprimer pleinement sa soif de conquête et apprendre à jongler avec toutes les finesses de la géopolitique.



TELEX

Midtown Madness

Développé pour le compte de Microsoft par Angle Studios, Midtown Madness va casser la baraque ! Cette simulation de courses en milieu urbain vous propose de participer à de furieux affrontements au fil des 64 km de rues qui composent la ville de Chicago, entièrement modélisée en 3D. Au volant d'un des 10 véhicules disponibles (New Beetle, Cadillac Prowler, semi-remorque...), vous enchaînez les virages à toute berzingue, au nez et à la barbe des pauvres passants et des forces de police. Une sorte de Driver puissance 10, que tous les fans d'arcade attendent avec impatience !

Le Pentagone a les boules

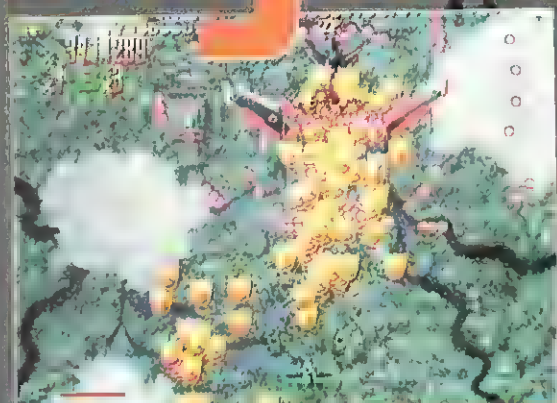
La phobie du piratage semble prendre des tournures de paranoïa chez les Ricains du Pentagone. Constamment attaqué par des hackers (en moyenne de 80 à 100 fois par jour, selon eux), le quartier général de l'armée américaine semble être une cible assez privilégiée. Certains allant même jusqu'à penser qu'ils agissent d'un vaste complot lancé par une puissance étrangère. Imaginez un peu, si Milosevic arrivait à pirater le réseau du Pentagone, et apprenait que Clinton compte lui balancer une bonne ogive nucléaire dans les ratiches. Oh, le beau bordel que ça foutrait !

Arcade

Joyopolis

Capcom abandonne un (très) court instant les experts en combats à mains nues, pour revenir à une base beaucoup plus classique, à savoir le jeu de tirs pur et dur.

Giga Wing



Tous les projectiles ennemis renvoyés avec la reflect force se sont transformés en bonus.



7 niveaux

et 3 vaisseaux pour un déluge d'effets spéciaux

Aisha et son Pochka ont fort à faire avec cette monstrueuse forteresse volante.



Sorti de ses jeux de combats, Capcom n'oublie pas les titres destinés aux 30-40 ans, à savoir les shoot'em up. En effet, au Japon, cette tranche d'âge apprécie particulièrement la pratique des jeux de tirs, après être sorti du bureau. Aller savoir pour quoi. Enfin bref, sans nous enfoncer dans de grandes analyses socioculturelles (vous savez, tous les articles qui commencent par « Japon, entre tradition et modernité »), nous voilà bel et bien devant un sacré shoot'em up du nom de Giga Wing, qui tente, à sa manière, de renouveler le genre pourtant très exploité. Toutefois, histoire de se démarquer, le jeu propose une option inédite, nommée reflect force. La reflect force, comme on pourrait s'en douter, est principalement utilisée pour renvoyer les projectiles adverses à leur propriétaire. Le double avantage de cette attaque consiste en la possibilité de blesser les ennemis avec leurs propres armes et de récolter des bonus. En effet, chaque projectile renvoyé sur un ennemi a une potentielle chance de devenir un item, qui pourra soit augmenter le score du joueur, soit lui permettre de gagner de la puissance ou de nouvelles armes. Voilà de quoi grossir ses chances de combattre les milliards d'ennemis qui vont débouler à l'écran.

Classique et explosif

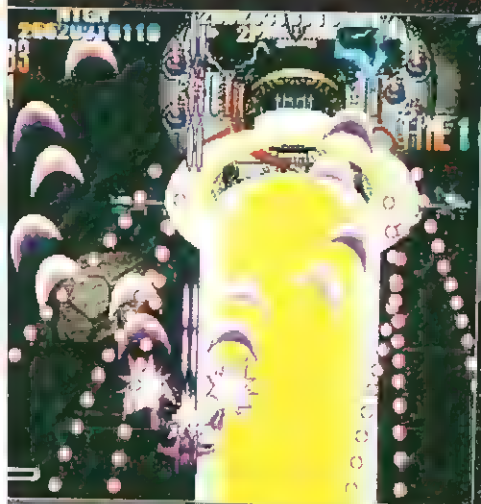
Difficile de ne pas accrocher à un jeu qui va à cent à l'heure, qui propose des milliers de sprites en mouvement, le tout avec une dynamique, certes déjà vue, mais toujours aussi agréable. Comme de bien entendu, ce shoot'em up à scrolling vertical est jouable à deux simultanément. Et comme c'est le mode depuis quelques années, on ne vous propose plus un seul vaisseau, mais plusieurs, avec en prime de charismatiques personnages pour les conduire. Comme chacun s'en doute, chaque appareil possède armes et capacités différentes. Les 4 vaisseaux disponibles se différencient selon 3 critères : la vitesse, le tir principal

CAPCOM
DISPONIBLE
NON COMMUNIQUÉE

et la super-attaque. Le premier personnage sélectionnable se nomme Shinnosuke et pilote le Railjin, un avion dont l'armement est basé sur la foudre. La charmante Ruby, à bord du Carmine, possède des attaques plutôt portées sur le feu. La timide Aisha, dans son Pochka, peut faire tomber de la grâce sur les adversaires, tandis que Star, le cyborg, et son Widerstand maîtrisent la gravité. Avec ses 7 stages et ses boss monstrueux, Giga Wing satisfait les fans de shoot. Les autres auront peut-être la sensation de faire un bond de quelques années en arrière, le shoot n'étant vraiment plus à la mode.



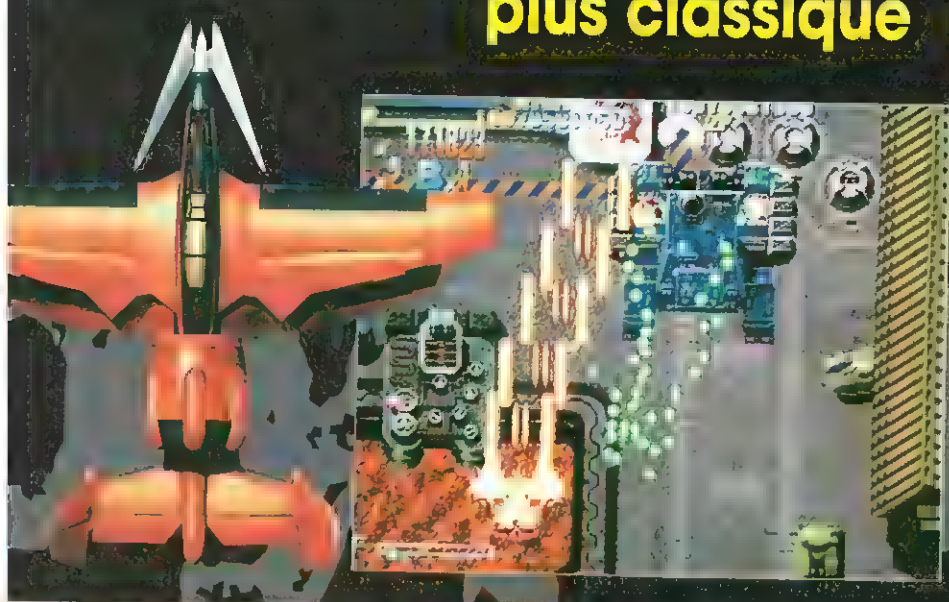
Les boss de mi-niveau sont



Une attaque qui fait le ménage sur l'écran.



Capcom revient aux sources, avec un shoot them up on ne peut plus classique



ANIM'PAD

Slam Dunk arrive en France ! Ce manga sur le basket

est issu du mythique Shōnen Jump, la magazine

japonais qui a vu naître Dragon Ball, Saint Seiya, City

Hunter, Rampontera... Il a le même succès en France ?

Par Oliv' Gotoon

m a n g a

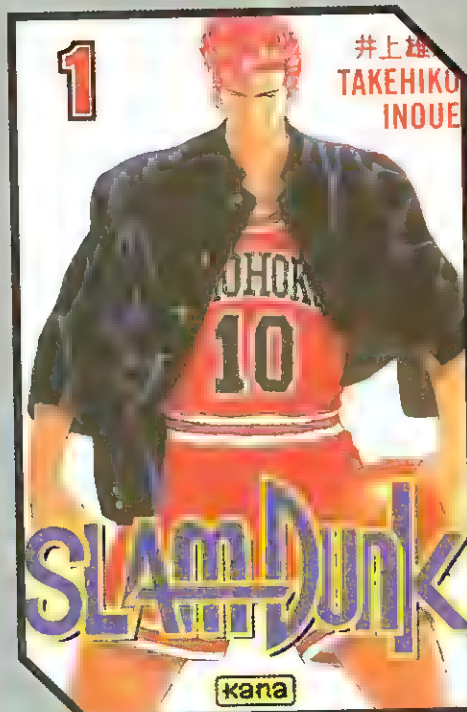
Slam Dunk : manga et vidéo



C'est en force que nous arrive l'un des mangas les plus attendus de ces dernières années, Slam Dunk, de Takehiko Inoue. Le lecteur découvrira les aventures d'Hanamichi, un lycéen qui collectionne les échecs amoureux. Un jour, toutefois, il parvient à attirer l'attention d'Haruko, une élève qui le trouve particulièrement grand et costaud et qui le pousse à rejoindre le club de basket. Bien qu'Hanamichi haïsse ce sport, il se sent prêt à faire

tous les sacrifices pour séduire la jeune fille, comme affronter Akagi, le capitaine de l'équipe mais aussi frère d'Haruko... Le manga de Slam Dunk compte 23 volumes en tout et nous est proposé par Kana. Son succès au Japon résulte d'un bon mélange entre des matchs de plus en plus palpitants et une certaine dose d'humour à la City Hunter. Mais Slam Dunk, c'est aussi une série TV de 99 épisodes qui nous arrive en vidéo doublée chez Tōei Vidéo, un nouveau label, affilié directement au gros producteur japonais Tōei Animation. On peut donc trouver les

3 premiers épisodes de la série sur une première cassette en version doublée (avec un doublage assez moyen, dommage) dont l'histoire reprend les premiers chapitres de la B.D. Une double sortie, manga et vidéo, qui fera peut-être de Slam Dunk le titre de l'année 99...

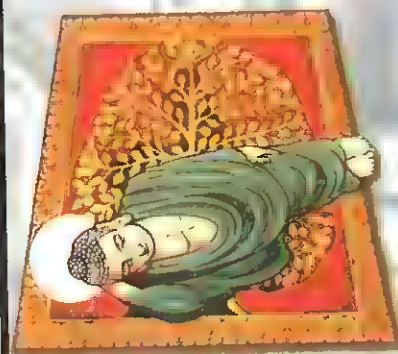


FIN DE BOUDDHA

BOUDDHA

ÉDITION FRANÇAISE

OSAMU TEZUKA



Volume 8 : "LE MONASTÈRE DE JÉTAVANA"

C'est avec la sortie du huitième tome, en mars, qu'a pris fin Bouddha, d'Osamu Tezuka chez Tonkam. Ce manga raconte la vie de Bouddha, l'homme qui allait donner naissance au bouddhisme. Manga historique bien que parfois romancé, il n'en reste pas moins passionnant malgré sa complexité et le grand nombre de personnages entrant en scène. Une fois fini, vous n'hésitez pas à le relire une seconde fois depuis le début. Laissez donc un temps de côté les Video Girl, Saint Seiya et autres Kenshin, pour vous plonger dans ce manga d'exception. Et ne vous fiez pas aux dessins, le manga est ancien mais les thèmes évoqués sont toujours d'actualité.



MANGA PLAYER ET KANA

Manga Player et Kana ont mis chacun les bouchées doubles depuis 2 mois, et multiplient les sorties. Pas de nouveaux titres mais de nombreuses suites qu'on n'attendait pas si tôt comme Beat X tome 4, 3x3 Eyes tome 8, Flag Fighter tome 4, You're Under Arrest tome 2 ou les Vapeur Détectives tome 2, chez Manga Player, et Les Chevaliers du Zodiaque tome 16, Yû Yû Hakusho tome 14, Détective Conan tome 14 ou encore Yu-gi-oh tome 3 chez Kana. Un bon rythme de parution, qui permet de ne pas attendre trop longtemps la suite de sa B.D. favorite. Sachez tout de même qu'au Japon, il faut parfois attendre entre 3 à 4 mois pour voir paraître un nouveau tome d'une série !



Slayers : © R. Arakawa - H. Kanzaka / TV Tokyo / Soft

i . d . é . o

SLAYERS EN VIDÉO

Slayers fait partie des grands succès de ces dernières années, dans le domaine du dessin animé au Japon. Les aventures de Lina Inverse, une magicienne intrépide et audacieuse, ont déjà fait l'objet de 3 séries TV, de films ainsi que plusieurs OAV. Il y a 3 ans, AK Vidéo nous faisait découvrir le premier film de Slayers et, depuis 1 mois, IDP a décidé de s'attaquer à la série. Au cours des 26 premiers épisodes, Lina va rencontrer le jeune guerrier Gourry avec qui elle va s'embarquer dans une grande quête qui mènera à affronter un mystérieux être Rouge... Slayers est une série amusante et remplie de rebondissements, qui mélange humour et magie fantasy. IDP prévoit de sortir

dans un premier temps 8 cassettes, en V.O. sous-titrée, ce qui permet d'apprécier l'excellente voix de Megumi Hayashibara dans le rôle de Lina, une comédienne particulièrement connue au Japon (Aï dans Video Girl, Ranma-fille dans Ranma 1/2, Rei dans Evangelion...).



magazine

Il y a 3 ans, après une incursion en kiosque, le magazine Tsunami, édité par Tonkam, s'arrêtait. Le voici qui réapparaît sous le nom de **Shin Tsunami** dans une nouvelle formule : format comics, 68 pages en couleur, pour une sortie mensuelle mais uniquement en boutique spécialisée (28 frs).

Enfin, saluons également le doyen des magazines dédiés à l'animation, **AnimeLand**, qui vient de fêter ses 8 ans d'existence et son cinquantième numéro. Ancien fanzine, AnimeLand est depuis 3 ans un magazine tout en couleur distribué chaque mois en kiosque.

Flash

Japon

Le célèbre RPG japonais **Arc The Lad** vient d'être adapté en série TV. On y retrouve les principaux protagonistes des 2 opus du jeu, Arc, Kururu, Erk et Leeza.

Powerstone, sorti sur Dreamcast, fait également l'objet, depuis un mois, d'une série produite par le studio Pierrot (M. Murakami, Orange Road, Creamy).

Après Bubblegum Crisis, c'est au tour d'**AD Police** de faire l'objet d'un nouveau dessin animé pour la télévision.

Tenchi Muyo ! In Love 2 est le titre d'un nouveau long métrage de Tenchi Muyo. Il fait suite au film sorti durant l'été 91.

Après la sortie de **Under Arrest**, qui s'attaque au cinéma dans un grand film où nos 2 policières doivent arrêter un poseur de bombe qui menace de faire sauter tous les ponts de Tokyo.

Powerstone : © Capcom - TBS - Avez Studio Pierrot

France

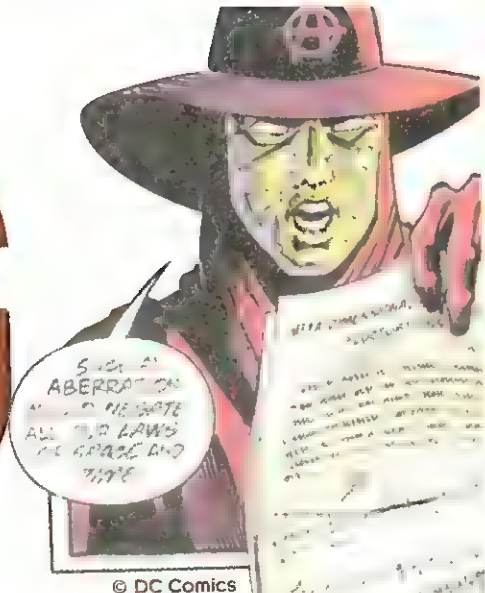
Dynamic Visions va sortir en vidéo **Serial Experiments Lain**, une superbe série cyberpunk produite l'année dernière au Japon, qui reprend le thème de l'intelligence artificielle et de l'infiltration de réseau informatique développée dans le film **Ghost in the Shell**. Deux grandes séries pourraient sortir prochainement en vidéo : **Ulysse 31** et **Jay et Les Conquérants de la Lumière**.

J'ai Lu a décidé de sortir 3 tomes au total de **City Hunter**, alors qu'au Japon la série n'est

compte que 31. Pourquoi ? Les 3 derniers tomes plus épais, l'éditeur français va les publier en 3 tomes. C'est en septembre que l'éditeur Viki va proposer de sortir en France **Mononoke Hime**, le dernier chef d'œuvre de Hayao Miyazaki (Totoro, Porco Rosso).

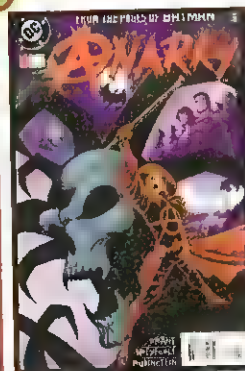
Ulysse 31 : © DICME

comics



© DC Comics

ANARKY N°1 ABERRATION !



DC fait peau neuve ! Avec ce nouveau justicier, il est clair qu'ils cherchent à remobiliser leur lectorat. Eux aussi savent prévoir la fin de la Terre, en fait, même plus, puisqu'il s'agit de notre continuum espace-temps qui est menacé par une aberration physique. Ce nouveau super héros, Anarky, est un jeune adolescent dont les compétences pourraient faire blêmir n'importe quel astrophysicien. Après avoir fait appel à la JLA, pour leur exposer ses craintes concernant l'avenir de notre univers et s'être heurté à un mur d'incompréhension, le jeune Anarky va devoir affronter seul la terrible menace qui pèse au-dessus de nos têtes. Classique mais de bon augure, pour les adeptes de DC qui commencent à s'ennuyer ferme.

SPIRIT OF THE TAO N°1

Le TAO, représenté par un dragon, est une force conservatrice qui protège la Terre de tout ce qui la saccage ou de ce qui menace de détruire son équilibre. Les Jalkaps font partie d'un clan qui, depuis des générations, se bat contre le TAO pour que survive l'humanité au travers des âges.

Aujourd'hui, le Dragon n'est plus, mais ce qu'il a été vit toujours au travers de jumeaux. La fille représente la dent et la griffe du Dragon, et le garçon, le cœur et l'esprit. Une génialissime nouveauté chez Semic, des dessins superbes, un scénario très fouillé, un rythme d'enfer et des personnages très riches ! Que demander de plus à un comic ? Rien... Alors ne le manquez surtout pas !



THE DARKNESS N°10



Sorcières, Inquisition espagnole, Lumière et Ténèbres, tout y est. Dans ce numéro de Darkness vous trouverez 2 épisodes distincts. Le premier fait suite à la série classique et met fin au combat entre le Darkness et la belle Magdalena. Le deuxième est un épisode tiré des légendes de Darkness dans lequel il est possible, une fois de plus, d'apprécier l'objectivité et la droiture des motivations de la Sainte Inquisition. Trop de pouvoir mal contrôlé est souvent dangereux. Et dans le cas présent, il est judicieux de demander lequel de l'Inquisition ou du Darkness représente le Bien et le Mal. Un titre riche et intéressant que les fans apprécieront à sa juste valeur et que les nouveaux arrivants adopteront pour la qualité de ses dessins et la façon dont est traité ce sujet qui ne peut laisser indifférent.



LES NIOUZES AMÉRICAINES

on import uniquement



Vous adorez le comic Spawn et vous le suivez depuis des



années, mais votre truc c'est l'heroïc fantasy... et là, « Monsieur » Mc Farlane vient de réaliser votre souhait le plus ardent : l'histoire du Helt-Spawn de l'époque arturienne ! Cette histoire nous est rapportée par un conteur. L'histoire d'un homme maudit qui revient d'entre les morts, un démon sans pitié qui recherche qui il est, ce qu'il est... Noir du début à la fin, oppressant, vous allez ressentir l'humidité des châteaux et des auberges, du fauteuil dans lequel vous allez vous blottir pour lire ce chef-d'œuvre. Du grand bonheur. Et pour ceux d'entre vous qui ne parlent pas encore anglais, c'est le moment de s'y mettre.

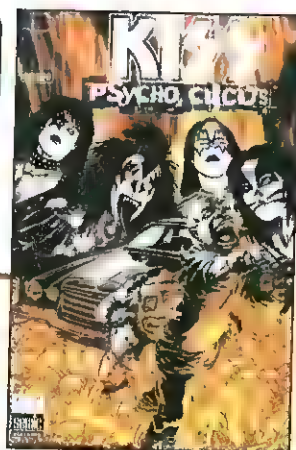
OTÉ JEUX DE ROLES



Nous en rêvions depuis si longtemps ! AD&D en français ET avec flopée d'extensions. Cette gageure a été relevée par éditions Descartes, et elles y parviennent à merveille. Avec nouvelles extensions, dont le très nécessaire Guide du Constructeur de Donjon, pour tous les Maîtres souhaitant fer les scénarios issus de leur esprit créatif, ainsi que le Livre Artefacts qui va permettre de continuer à motiver les groupes cueurs toujours plus avides de trésors, nous obtenons un ers très riche et très détaillé qui satisfera les joueurs de tout au.

is ce n'est pas tout, AD&D n'est pas le seul jeu à combler oueurs. En effet, Earth Dawn, l'Aube de la Terre, vient de ichir de 2 nouvelles extensions, une campagne, Les Dagues ara Fahd, constituée de 5 courtes aventures gravitant autour dagues magiques, et un supplément, Créatures de aive, présentant 50 des plus redoutables créatures de la nce de Barsaive.

KISS PSYCHO CIRCUS N°1



© Semic Editions - Image

Même si vous n'aimez pas ce genre de musique, vous avez certainement déjà entendu parler du groupe de Heavy Metal : KISS. Quatre dégénérés habillés de cuir noir et maquillés en noir et blanc ! Même si vous n'aimez pas ce genre de dessin, vous avez certainement déjà entendu parler de Todd Mc Farlane... Devinez quoi ? Son nouveau projet a été de faire un comic librement inspiré du groupe Kiss ! Eh oui ! Et c'est en le lisant qu'on se dit que Spawn n'était pas un hasard... Ce gars est vraiment inspiré, parce que ce nouveau titre s'avère contre toute attente très intéressant. En effet, composé de petites histoires, ce comics est noir et glauque comme on pouvait s'y attendre. Mais il apporte une dimension nouvelle au genre, il fait réfléchir. Chacun des personnages principaux va se voir confronté au côté le plus noir de sa personnalité et va devoir y faire face. Une nouvelle vague peut-être le comic intello.

A NOTER

Après être passés à 2 doigts d'un cataclysme à l'échelon planétaire, les humains se remettent lentement de la tentative de prise de pouvoir de Magneto. Les titres X-men, chez Marvel Comics, gravitent autour du retour du maître du magnétisme à Genosha, du sentiment de confusion de certains membres des X-men et de certains problèmes de famille pour Magneto, dans un nouveau titre : Magneto Rex N°1. Côté DC Comics, à voir le quatrième volume de Superman & Batman : Generations, dans lequel nos 2 héros seront propulsés jusqu'en 2919, avec les cheveux juste un peu grisonnants. Dans cet album, le très tapageur Lobo sera aussi du voyage !

A LA CARTE



3 films et par là même nous met un peu plus l'eau à la bouche, en attendant le nouvel épisode cinématographique, prévu pour le 13 octobre prochain. Cette série de cartes est vendue par pochette de 5 et ne peut être trouvée, pour le moment, que dans les boutiques spécialisées.

Astuces

K e n d u

Le bricolage
pourri du mois :
prenez votre
defunte Saturn,
puis videz-la de
ses entrailles
electroniques,
en prenant soin
de découper au
burin le lecteur
CD de la
console. Vous
voilà maintenant
en possession
d'une boîte à
Kleenex
sophistiquée !
Classieux, non ?
P.S. : vous
pouvez aussi
fixer un miroir
sous le capot
de la Saturn
que vous
déclencherez
grâce à la
touche Eject.

WCW/nWo Thunder



Machine : PlayStation
Version : Européenne

Tous les catcheurs secrets

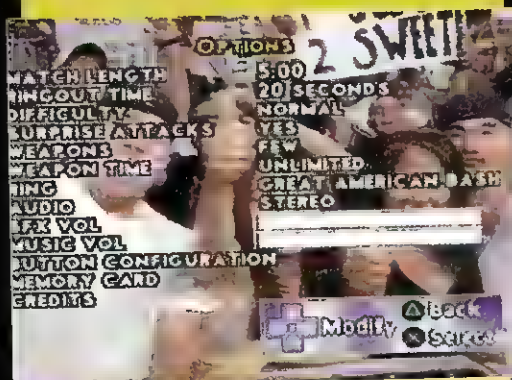
Effectuez les manipulations suivantes sur
l'écran-titre : R1, R1, R1, R1, L1, L1, L1, L1,
R2, R2, R2, R2, L2, L2, L2, L2, Select.



C'est sur l'écran-titre qu'il faudra
effectuer les manipulations.

Ajuster les caractéristiques

Effectuez les manipulations suivantes sur
l'écran-titre : L2, L2, L2, L2, R2, R2, R2, R2,
L1, L1, L1, L1, R1, R1, R1, R1, Select.



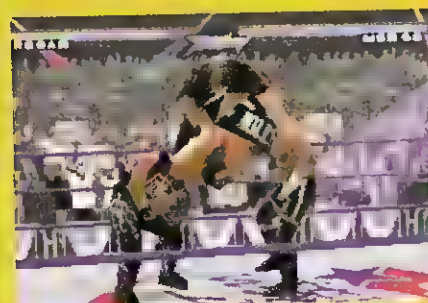
Grosses têtes

Effectuez les manipulations suivantes sur
l'écran-titre : R2 sept fois, R1, Select.



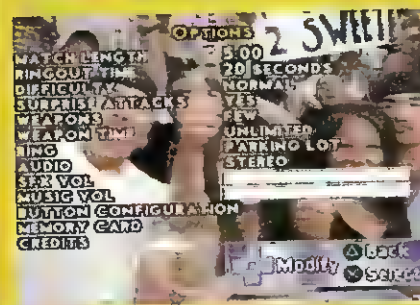
Têtes géantes

Effectuez les manipulations suivantes sur
l'écran-titre : R1 sept fois, R2, Select.



Sélection du ring

Dans l'écran options du menu, faites les
manipulations suivantes, pour avancer dans
la sélection : R1, R2, R1, R2, Select. Pour
reculer, faites L1, L2, L1, L2, Select.



Cette astuce se déclenche
dans ce menu.

c3 Racing



Machine : PlayStation
Version : Européenne

Attention, toutes les astuces qui suivent ne
fonctionnent qu'en mode arcade !

Débloquer toutes les voitures

Placez votre curseur sur Rome, puis faites
L1 - R1 - L2



Placez
votre
curseur
sur la ville
corres-
pondante.



Contrôle radio des voitures

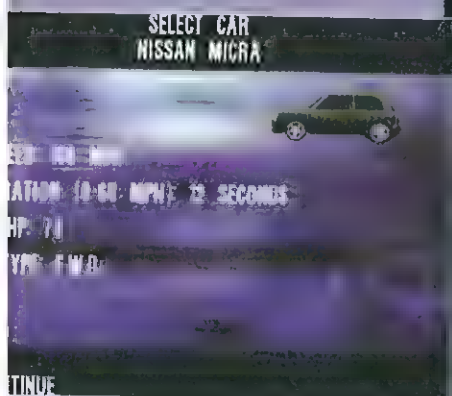
Placez votre curseur sur U.S.A., puis faites
LI, R2, L2 et R1.



Placez-vous sur U.S.A.

performances des voitures

Placez votre curseur sur U.K., puis faites R1,
LI et R2



Tous les circuits

Placez votre curseur sur Africa, puis faites R1,
R1, LI et LI. Tous les cercles rouges de la
carte seront plus gros, pour vous prouver que
les circuits sont désormais libres !



Rally Cross 2

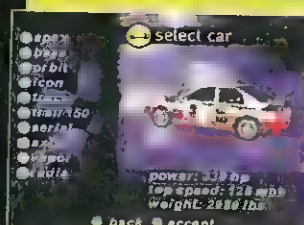
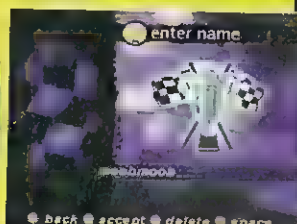


Machine : PlayStation
Version : Européenne

Toutes les voitures et les circuits

Entrez le nouveau nom suivant, dans le
menu des nouvelles saisons : MOOBMOOB

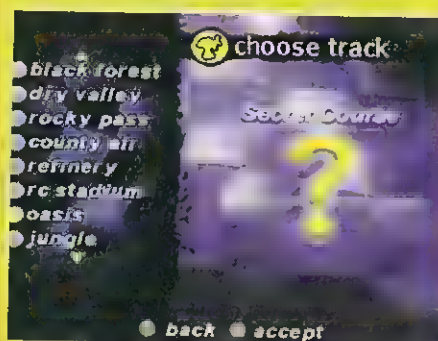
Entrez les
codes dans
cet écran.



Tous les
véhicules
seront
disponibles.

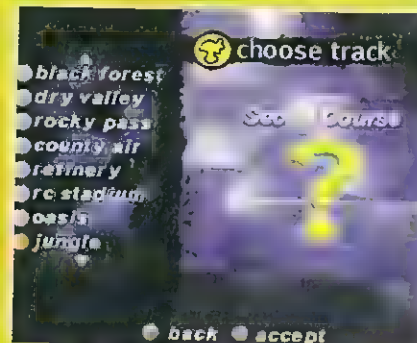
Circuit Oasis

Entrez le nouveau nom suivant : SISAO



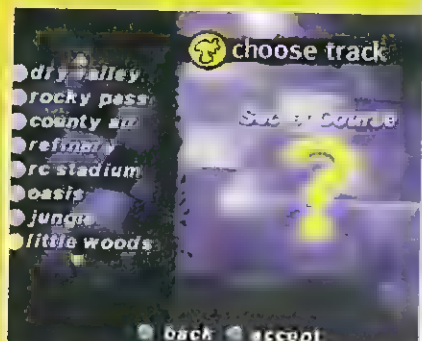
Circuit de la jungle

Entrez le nouveau nom suivant : ELGNUJ



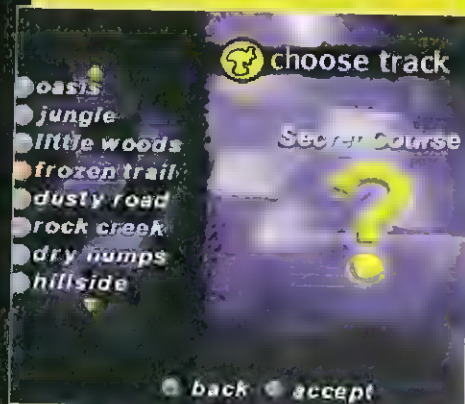
Circuit de Little Woods

Entrez le nouveau nom suivant : FOSTER



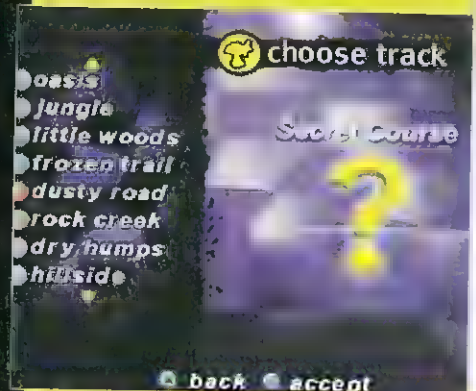
Circuit de Frozen Trail

Entrez le nouveau nom suivant : NIVEK



Circuit de Dusty Road

Entrez le nouveau nom suivant : MIT



164

CONCOURS





















LES JEUX PROPOSÉS SUR CETTE PAGE NE SONT QU'UNE PRÉSENTATION.
VOUS POUVEZ CHOISIR N'IMPORTE QUEL AUTRE JEU DU MARCHÉ OFFICIEL FRANÇAIS !















3615 JOYPAD

CONCOURS VALABLE DU 1ER AU 31 MAI 1999. GAGNEZ TROIS JEUX PAR SEMAINE !

ASTUCES

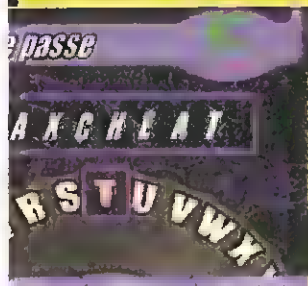
Rollcage



Machine : PlayStation
Version : Européenne

Tout est débloqué

Entrez le mot de passe suivant, dans le menu des options : MAXCHEAT



C'est dans cette page que vous devrez entrer les codes.

Allez dans l'option bonus, pour jouer des circuits supplémentaires.

Bonus

Coureur du jour : Hugo
Course de la mort : Harpoon
Course de la mort : Sapphire
Course de la mort : Outworld
Mode merge : Désactiver
Ballon

Klaxon

Entrez le mot de passe suivant, dans le menu des options : AIRHORNS. Pendant le jeu, faites Select pour utiliser le klaxon.



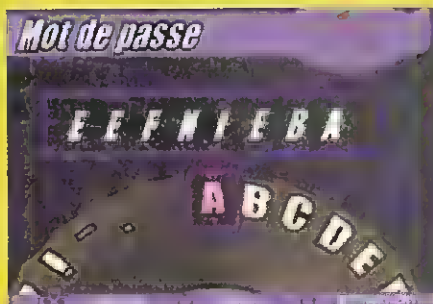
Voir les scores des programmeurs

Entrez le mot de passe suivant, dans le menu des options : BESTLAPS



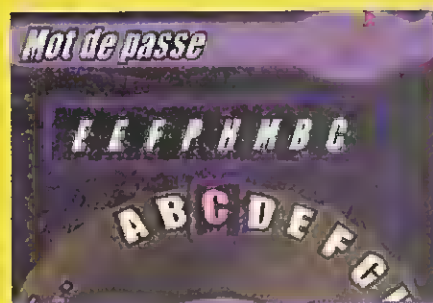
Tous les circuits en facile

Entrez le mot de passe suivant, dans le menu des options : EEFNIEBA. Faites ensuite un tour dans le menu des options pour basculer en mode facile.



Tous les circuits en difficile

Entrez le mot de passe suivant, dans le menu des options : EEFPHMBC. Faites ensuite un tour dans le menu des options pour basculer en mode difficile.



Tous les circuits en expert

Entrez le mot de passe suivant, dans le menu des options : HEMPCMD. Faites ensuite un tour dans le menu des options pour basculer en mode expert.

Mot de passe

HEMPCMD

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

Difficulté

Facile
Difficile
Expert

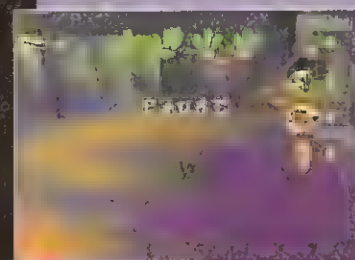
Gex 3 contre Dr Rex



Machine : PlayStation
Version : Européenne

Invincibilité

Pendant le jeu, faites la Pause, puis maintenez enfoncée la touche L2 en effectuant les bidouilles suivantes :



Faites d'abord Pause.



P-GRADÉZ VOTRE COLLECTION



- **Cadeau** : Le CD démo de Forsaken
- **Tests** : Gran Turismo (PS), Resident Evil 2 (PS), Coupe du Monde 98 (N64), Forsaken (PS), Panzer Dragoon Saga (Sat).
- **Sol + Tips** : Broken Helix (PS), MDK (PS), Mass Destruction (PS), Diddy Kong Racing (N64), Burning Rangers (Sat).
- **Anim'paad** : 3X Eyes (manga), City Hunter (manga), Shadow Lady (manga).
- **Joypad achats** : Dossier Saturn. Stop ou encore ?

39frs



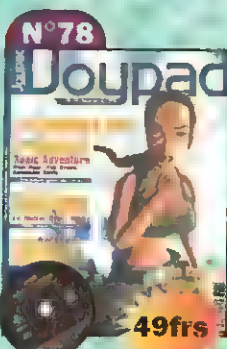
- **Cadeau** : 1 : CD de 19 démos, Rage Racer, Nigmare Creatures, Overboard, Porsche Challenge, Destruction Derby 2, Roadkard, Speedster, Tekken 2, Test Drive 4, TOCA Touring Car.
- **Cadeau** : 2 : 64 pages de solutions Gran Turismo
- **Tests** : Coupe du Monde 98 (PS), Forsaken 64 (N64), Shining Force 3 (Sat), Vigilante 8 (PS).
- **Sol + Tips** : Auto Destruction (PS), Tenchu (PS), Postal 3D (PS), Snowbow Kids (N64).
- **Anim'paad** : La fin de Gumm (manga), Fushigi Yugi (manga).
- **Joypad achats** : Bilan sur les ventes du jeu vidéo, le game booster.

49frs



- **Cadeau** : Le CD démo de Heart of Darkness
- **Scoop Mondial** : Les premières images de Sonic Adventure sur Dreamcast.
- **Tests** : Azure Dreams (PS), Bang-Kazeo (N64), SCARS (PS), Tekken 3 (PS), ISS 98 (N64), Tomba (PS), Pocket Fighter (PS).
- **Sol + Tips** : Forsaken (PS), FIFA Road to the World Cup 98 (Sat), Kobe Bryant (N64), Feony (PS).
- **Anim'paad** : Manga Player Collection, Dr Slump, Evangelion, Blue Seed (video).
- **Joypad achats** : La rentrée des manières.

49frs



49frs



- **Cadeau** : Le CD de démo Future Cop J.P.D.
- **ECTS** : bilan sur le salon du jeu vidéo à Londres.
- **Tests** : MediEvil (PS), Moto Racer 2 (PS), Madden NFL 99 (PS), Future Cop (PS).
- **Sol + Tips** : F Zero X (N64), Mortal Kombat Mythologies (N64), Bomberman World (PS), Dead Ball Zone (PS), Crime Killer (PS).
- **Anim'paad** : Pineapple Army, Mermaid Forest, Le Cadeau de l'Ange.
- **Joypad achats** : Une console pour le prix de deux jeux.

49frs



- **Cadeau** : Le CD de démo jouable O.D.T.
- **Premiers scoops** sur la Dreamcast : Blue Stinger, et les jeux à venir.
- **Tests** : L'Exode d'Albe (PS), Duke Midem Time to Kill (PS), i800° Snowboarding (N64), Yarnick Noah AST99 (PS).
- **Sol + Tips** : Colin McRae Rally (PS), Hy0 (PS), Circuit Breakers (PS), Blast Radius (PS).
- **Anim'paad** : Cat's Eye, Kershin, Cobra (mangas), Evangelion (video).
- **Joypad achats** : Accessoires Un Noe! hard.

49frs

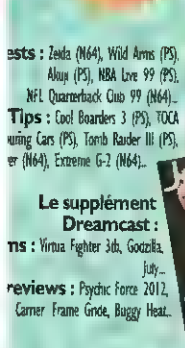


35frs

- **Tests** : Tono Rader III (PS), Turbok 2 (N64), Crash 3 (PS), Nival Schools (PS), F Zero X (N64).
- **Sol + Tips** : Le Se Elément (PS), MediEvil (PS), Forsaken (N64), Marvel vs Street Fighter (Sat), N20 (PS).

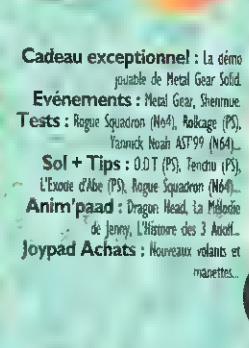
Le supplément Dreamcast

- **Zooms** : Virtua Fighter 3 ch, Pen Pen.
- **Previews** : Blue Stinger, Flight Shooting, Shenmue.



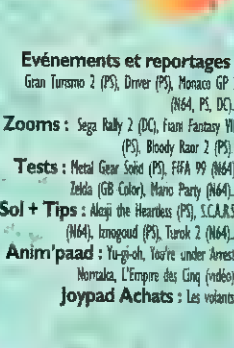
- **Tests** : Zelda (N64), Wild Arms (PS), Alian (PS), NBA Live 99 (PS), NFL Quarterback Club 99 (N64).
- **Tips** : Cool Boarders 3 (PS), TOCA Touring Cars (PS), Tomb Raider III (PS), Extreme G-2 (N64).
- **Le supplément Dreamcast** : Virtua Fighter 3 ch, Gozika.
- **reviews** : Psychic Force 2012, Corner Frame Grode, Buggy Heat.

35frs



- **Cadeau exceptionnel** : La démo jouable de Metal Gear Solid.
- **Evénements** : Metal Gear, Shenmue.
- **Tests** : Rogue Squadron (N64), Rikage (PS), Yarnick Noah AST99 (N64), L'Exode d'Albe (PS), Tenchu (PS), Rogue Squadron (N64).
- **Anim'paad** : Dragon Head, La Mélodie de Jenny, L'Histoire des 3 Ance.
- **Joypad Achats** : Nouveaux valants et masettes.

49frs



35frs

Evénements et reportages :

Gran Turismo 2 (PS), Driver (PS), Monaco GP 2 (N64), PS, DC.

Zooms : Sega Rally 2 (DC), Fate Fantasy VII (PS), Bloody Bear 2 (PS).

Tests : Metal Gear Solid (PS), FIFA 99 (N64), Zelda (GB Color), Mario Party (N64).

Sol + Tips : Alopi the Heartless (PS), S.C.A.R.S. (N64), Izogoud (PS), Turbok 2 (N64).

Anim'paad : Yu-gi-oh, You're under Arrest, Norraka, L'Empire des Qing (video).

Joypad Achats : Les volants.

Faites vite ! Les anciens numéros de Joypad s'épuisent les uns après les autres.

Pour recevoir chez vous d'anciens numéros ou des reliures de collection, remplissez ce bon. Pour chaque numéro commandé nous vous demandons 7 frs de participation aux frais postaux.

COMPLETEZ VOTRE COLLECTION :

- Je commande le(s) numéro(s) à 42 F (35 + 7), soit un total en francs de
- Je commande le(s) numéro(s) à 46 F (39 + 7), soit un total en francs de
- Je commande le(s) numéro(s) à 56 F (49 + 7), soit un total en francs de

RANGÉZ VOS MAGAZINES :

- Je commande reliure(s) à 69 F, soit un total en francs de

MONTANT TOTAL A REGLER PAR CHEQUE A L'ORDRE DE JOYPAD :

Nom Prénom

Adresse

Code Postal Ville

Attention !

Tous les numéros d'Astuce Mania, et les exemplaires 48 de Joypad sont épuisés.

L'invasion vient de l'Espace



Machine : PlayStation
Version : Européenne

Choix des niveaux

Sur l'écran press start, faites L1, R1, L2, R2, $\Delta \times \square \square \square \times \Delta$. Il suffira de commencer une nouvelle partie, puis d'effectuer la Pause pour bénéficier du menu sélection niveau. Et voilà !



Sur l'écran press start, faites les manips !



Tous les vaisseaux et les armes

Sur l'écran press start, faites L1, R1, L2, R2, $\blacktriangle \blacktriangledown \blacktriangleright \blacktriangleleft \blacktriangleright \blacktriangleleft \blacktriangleright \blacktriangleleft$.



Marvel Vs Capcom



Machine : Dreamcast
Version : Japonaise

Jouer avec Lilith

Sur l'écran de sélection des personnages, placez votre curseur sur Zangief, puis faites

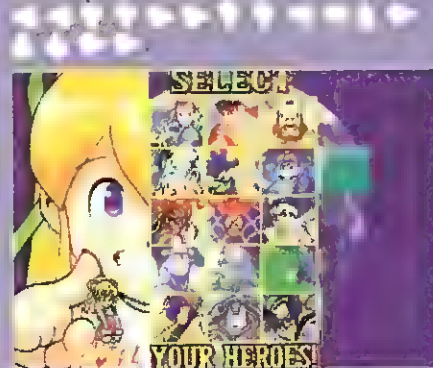
les manipulations (démentielles) suivantes :



Lilith apparaîtra en dessous de War Machine.

Jouer avec Roll

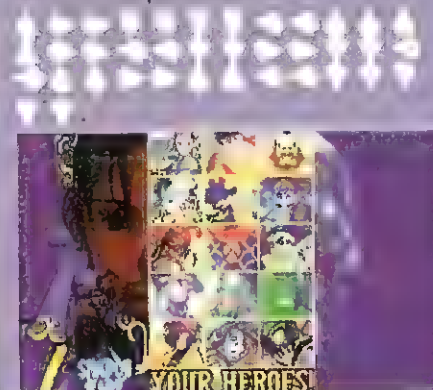
Sur l'écran de sélection des personnages, placez votre curseur sur Zangief, puis faites les manipulations suivantes :



Roll apparaîtra à la droite de Mega Man.

Jouer avec Shadow Lady

Sur l'écran de sélection des personnages, placez votre curseur sur Morrigan, puis faites les manipulations suivantes :

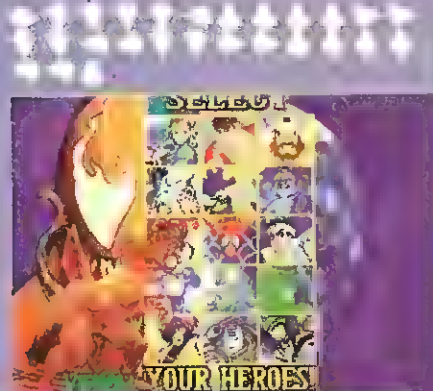


Shadow Lady apparaîtra en dessous de Gambit.

Jouer avec Red Venom

Sur l'écran de sélection des personnages, placez votre curseur sur Chun Li, puis faites

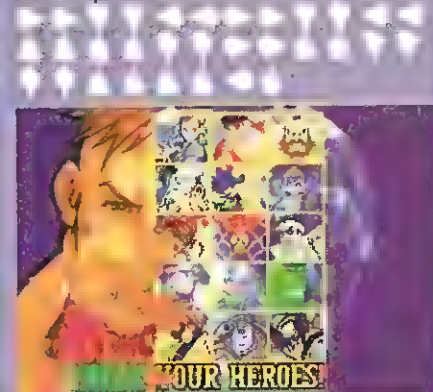
les manipulations suivantes :



Red Venom apparaîtra au-dessus de Chun-Li.

Jouer avec Orange Hulk

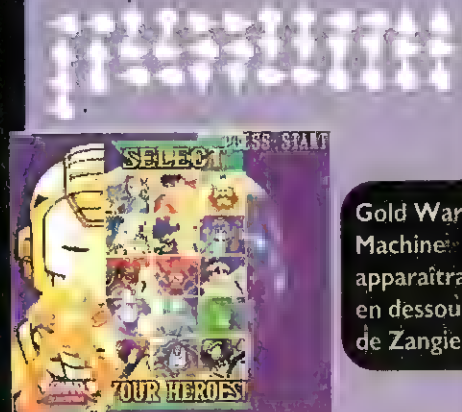
Sur l'écran de sélection des personnages, placez votre curseur sur Chun Li, puis faites les manipulations suivantes :



Orange Hulk apparaîtra en dessous de Ryu.

Jouer avec Gold War Machine

Sur l'écran de sélection des personnages, placez votre curseur sur Zangief, puis faites les manipulations suivantes :



Gold War Machine apparaîtra en dessous de Zangief.

Sélectionner son partenaire spécial

Maintenez le bouton Start et les boutons adéquats avant l'arrivée de l'écran de sélection des partenaires spéciaux.

Unknown soldier : maintenez le bouton poing faible

U : maintenez le bouton poing moyen

thor : maintenez les boutons poing faible + poing moyen

ki : maintenez le bouton poing fort

n-poo : maintenez les boutons poing faible + poing fort

ilote : maintenez le bouton poing moyen

ita : maintenez les boutons poing faible + poing moyen + poing fort

re et Fur : maintenez le bouton pied faible

chelle Heart : maintenez les boutons poing faible + pied faible

ghty Thor : maintenez les boutons pied faible + poing moyen

clops : maintenez les boutons poing faible + pied faible + poing moyen

gneto : maintenez les boutons pied faible + poing fort

orm : maintenez les boutons poing faible + pied faible + poing fort

ilee : maintenez les boutons pied faible + poing moyen + poing fort

gue : maintenez les boutons poing faible + poing moyen + poing fort

locke : maintenez le bouton pied moyen

ernaut : maintenez les boutons poing faible + pied moyen

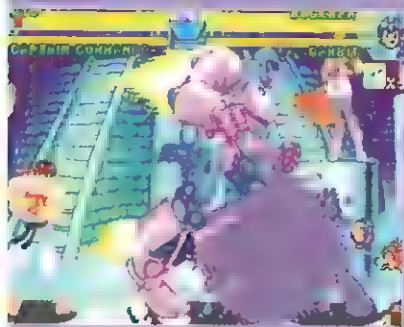
man : maintenez les boutons poing faible + pied moyen

ossus : maintenez les boutons poing faible + poing moyen + pied moyen

agent : maintenez les boutons poing faible + pied moyen

dow : maintenez les boutons poing faible + pied moyen + poing fort

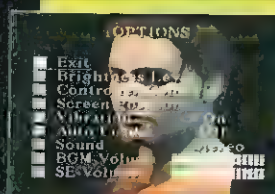
tinel : maintenez les boutons poing faible + pied moyen + poing fort



Machine : PlayStation
Version : U.S

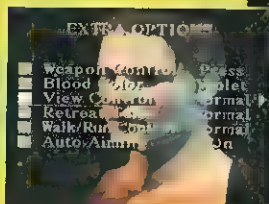
Options extra

Effectuez les manipulations suivantes, dans l'ordre du menu des options : L1, L2, R1, R2.



Vous pourrez
changer la
couleur du sang,
entre autres...

C'est dans cet
écran qu'il faudra
être agile de ses
doigts !



L'énigme du piano

Après avoir déposé le médaillon d'or dans la tour de l'horloge, vous disposerez de la clé du piano. Voici la combinaison qui vous permettra de résoudre l'énigme du piano : choisissez d'abord la seconde touche blanche, ensuite la sixième touche blanche, puis la cinquième touche noire suivi de la cinquième touche blanche. Enfin, terminez par la première touche noire. Et voilà !

L'énigme de la porte

Tapez le code suivant avec votre curseur : A.L.E.R.T.

L'énigme du zodiac

Voici le code : 4.8.6.

V-Rally 99



Machine : Nintendo 64
Version : Européenne

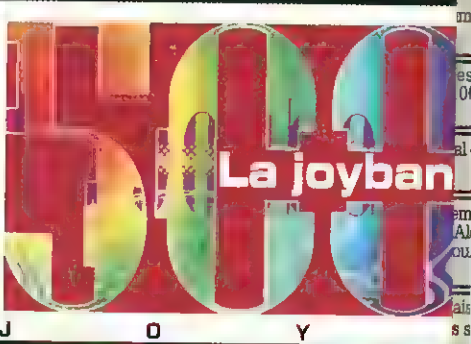
Menu cheat

Sur l'écran press start, faites les manipulations suivantes : L + R, C, C, L + R, Start. Ensuite, sur la page des menus généraux, maintenez la touche Z, puis tapez plusieurs fois sur L, jusqu'à ce que le menu cheat apparaisse.



Faites les
bidouilles
pendant la demo.

Cheat apparaît en
bas de l'écran.



Nous parlions

d'avalanche de

Courrier le mois

dernier... Eh bien

ce mois-ci, nous

arriérons de tsunami !

Entre les nombreuses

lettres d'amour

dédiées au Japon,

rière patrie du jeu

vidéo, les coups de

uête magistraux, les

fans de RPG et les

fanzines, on finit en

ffet par ne plus savoir

ou donner de la tête.

Expliquez nous un

heu. C'est le Soleil qui

fait bourgeonner en

vous cette frénétique

amie d'école ? Ou

bien, bien sûr, ce la

guerre du Kosovo qui

vous rend si révoltés ?

Alors même si le

mystère reste total,

pour nous, demeure

une unique certitude :

vous êtes des

passionnés !

A l'aventure sur Dreamcast

Salut tout le monde ! Depuis quelques temps je me demande s'il est préférable d'acheter la Dreamcast dès sa sortie européenne ou bien s'il serait plus sage d'attendre que celle-ci soit mieux implantée ? Je souhaiterais aussi connaître le nom des premiers RPG prévus sur cette console.

PIERRE SOULIST DE QUIMPER
MATHILDE LEBLANC DE LAVERSINES

Sans jouer les démagogues de pacotille, nous pouvons vous annoncer que la Dreamcast est, à l'heure actuelle, la plus puissante console du marché. Et avec les 300 éditeurs qui sont en train de programmer sur elle, on attend de bonnes surprises. Alors, en attendant la PlayStation 2 (pas avant l'hiver 2000 en France !), la Dreamcast devrait amplement vous, nous satisfaire. Pour les RPG, Evolution, Climax Landers, Grandia 2, et probablement Phantasy Star 5 seront les premiers à voir le jour. Que l'attente sera longue ! Allez, encore un petit effort, plus que 5 tout petits mois à se ronger les ongles en rêvant. Vous n'arrivez toujours pas à calmer votre excitation ? Bon alors employons les grands moyens : comptez les 3 720 minuscules heures ou bien les 13 392 000 infimes secondes qui nous séparent de l'arrivée officielle de la bombe de Sega... Si, si vous verrez ça calme ! Pour les rumeurs d'un Final Fantasy IX sur Dreamcast, eh bien même

Du côté des fanzines

Ce mois-ci, nous tenons à mettre à l'honneur deux fanzines qui ont su attirer notre attention grâce à la qualité de leur contenu rédactionnel, mais aussi au soin apporté à leur réalisation d'ensemble. Nous leur souhaitons bonne continuation !

SSX

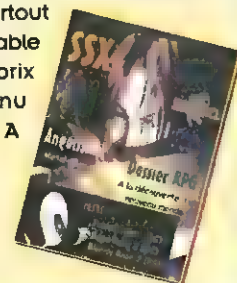
Des jeux vidéo 100 % import et quelques articles sur les mangas, voici de quoi illustrer les 60 pages de SSX (en référence à l'œuvre du mangaka Matsumoto). Des dossiers sympas (surtout celui sur les RPG) et des tests clairs rendent agréable la lecture de ce premier numéro de SSX. Le prix reste toutefois un peu cher pour son contenu encore trop proche de la presse généraliste. A vous de voir.

Association SSX

108, rue de Strasbourg

79000 Niort

Prix : 20 francs + 5 francs de timbres



Animé Fan

Traiter de l'univers Manga (source d'inspiration indéniable de bon nombre de jeux vidéo) en 68 pages, voici l'ambition d'Animé Fan.

Ainsi, grâce à des articles particulièrement riches et détaillés, les amoureux du Japon et de cette littérature découvriront en profondeur les secrets de leurs séries ou de leurs mangas cultes. Animé Fan a décroché le prix du Meilleur Fanzine d'Information Manga 98/99, une récompense amplement méritée.

Animé Fan

62, rue Guynemer

38100 Grenoble

Prix : 22 francs (port compris)



le plus fourbe des voyants vous l'annoncera : c'est archi-faux ! En effet, Squaresoft a décidé de boudier Sega préférant prolonger sa fructueuse collaboration avec Sony et sa PlayStation 2.

Du Pad ou fusil d'assaut

J'entends ici et là que la consommation de jeux vidéo pousse à la débauche, à la violence ! Mon Dieu, mais où va-t-on ? On ne peut pas que la violence faire le gère ! existe-t-elle les jeux de

constitue parfois un argument de vente (Resident Evil, Blue Stinger...). Mais de là à affirmer que la consommation de tels titres engendre un comportement violent, c'est un peu violent. Heureusement, les détracteurs des jeux vidéo, qui, entre parenthèses, n'y connaissent rien et se font tirer par le fond, devraient remettre certaines choses dans leur contexte. Par exemple, de 20 ans, l'industrie du jeu vidéo a produit plus de 100 millions de jeux vidéo, dont 95 % sont des jeux de rôle, de stratégie, de simulation, etc. Les jeux de rôle, qui sont les plus vendus, sont ceux qui permettent de vivre une aventure, de se transformer en héros, de sauver le monde, etc. Les jeux de rôle sont ceux qui permettent de vivre une aventure, de se transformer en héros, de sauver le monde, etc. Les jeux de rôle sont ceux qui permettent de vivre une aventure, de se transformer en héros, de sauver le monde, etc.

prétexte de savoir ce dans un jeu. Voilà, j'espère avoir réveillé (les lecteurs, lecteurs) votre attention, car si vous n'y prenez pas garde, ce sera la mort des jeux.

JEAN DE TENDOME

Les jeux vidéo pervertissent la société, la gangrènent petit à petit... c'est une évidence. Le cas, révélateur, de notre salle de rédaction, sanctuaire d'une bonne dizaine de joueurs, permet de s'en rendre compte. Restons en dehors de cet épiscentre de violence et tendons l'oreille. Quelle horreur, les déflagrations sourdes ne s'arrêtent pas, les cris de zombies retentissent... il n'y a pas de doute, les carnages virtuels se succèdent. Pénétrons alors dans la salle afin de constater dans quel état second se trouvent ces joueurs-tueurs. Quel spectacle abominable : un homme à terre inerte, l'autre penché sur lui, un large sourire malafant son visage. Soudain,

il mort ressuscite en poussant un hurlement : « Foutue clim', tu as marcher, je crève de chaud ! » Tout ce petit monde gèle franchement, les blagues cessent. Dans un coin, certains parlent de sport extrême, d'autres se fixent sur la prononciation du mot « Pikachu », alors que les derniers rangent la salle en murmurant « Si Traz' voyait ça », tandis qu'en fond musical sonne le générique d'Astro le petit Robot. Vraiment, Familles de France à raison, les jeux vidéo entraînent des troubles de comportements dramatiques et veillent les pulsions les plus primitives chez les joueurs qui y sont exposés à trop forte dose. Invalincus ?

Japon passion

ello ! Je suis un lycéen en première et je voudrais, après mon bac, me lancer dans l'étude du japonais. Je trouve le Japon fascinant de par ses traditions, sa culture, et étant un fou de jeux vidéo, j'aimerais connaître les matières qui me seraient accessibles grâce à cette langue. Savoir si ces filières sont très recherchées ou encore

si une formation dans un autre domaine me serait utile. Vos conseils m'intéressent particulièrement.

JOSEPH FEDERMANN DE STRASBOURG

Face à l'insistance de certains, Greg a pris sa plume pour vous répondre, vous les frenchies aux yeux bridés. « Hum, le japonais... comme beaucoup de langues étrangères, le japonais s'apprend essentiellement à l'école ou, dans ton cas, plutôt à la fac. Pour se faire, il va falloir se renseigner auprès des divers établissements scolaires qui dispensent l'enseignement du japonais. Tu as Paris III et Paris VII sur Paris, Lyon II à Lyon, et encore une fac à Lille d'après ce que je sais. Malheureusement, je ne peux pas t'en dire plus sur les écoles de japonais. Par contre, il reste toujours la solution d'avoir des amis japonais, ce qui est moins cher et beaucoup plus amusant. »

Révoltons-nous !

Je vous écris pour pousser un gros coup de gueule. Les joueurs se font de plus en plus mécontents. Final Fantasy VIII risquerait de ne jamais voir le jour en France tout comme Kenogears, Parasite Eve et tant d'autres excellents titres ! Bien que dépité, tout n'était pas perdu et je décidais de me rabattre sur les jeux imports. Comble de la malchance, cette modification n'est plus effectuée à Nîort ! Tout ça à cause de ces maudits pirates ! Et là, je cris au scandale : on prive les Européens des meilleurs titres. Avant on les avait un an en retard avec une traduc' approximative, désormais il faudra se résigner à ne les avoir même plus ! Cela devient dingue !

JULEN LECHON DE NIORT

L'Europe aurait-elle été placée en quarantaine ? Pire que cela, ce marché ne semble pas assez important aux yeux des créateurs nippons pour qu'ils daignent véritablement s'y intéresser. La logique économique n'a pas de pitié et adapter du NTSC au PAL, puis

traduire un jeu dans les principales langues européennes coûte cher. Pourtant, FFVIII débarquera bel et bien en Europe, et en France, tu peux en être certain. Toutefois, lorsqu'on s'aperçoit que c'est en Europe que Gran Turismo a connu le plus grand succès commercial et que Yves Guillemot (dirigeant d'Ubi Soft) annonce que d'ici 5 ans, le marché européen deviendra la plaque tournante du jeu vidéo, il nous reste quelques raisons d'espérer un futur moins tème. L'heure de la reconnaissance a sonné, espérons-le en tout cas.

Genie créateur

Salut à tous. Serait-il possible que vous réalisiez un grand dossier sur deux numéros, sur l'autre facette du jeu vidéo. Ainsi, dans un premier numéro, vous décririez comment est conçu Joypad et le mois suivant, vous expliqueriez en détail la réalisation d'un jeu.

GÉDRIC CHARON DE REZE

Mumm, des idées de dossiers, de rubriques diverses et variées... Votre créativité semble débordante. Bon alors procédons avec ordre : le dossier sur « La vie dans le monde merveilleux de Joypad », eh bien, pour vous résumer, on bosse plus qu'il n'y paraît, comme dans n'importe quel canard en fait. Les différences alors ? On pousse des cris bizarres super souvent, on a des overdoses de blagues à deux balles et on a des horaires et des cernes de folies ! Pour le reste, jetez un coup d'œil au très révélateur Mode d'Emploi. En ce qui concerne le dossier sur la réalisation d'un jeu, nous y songeons depuis pas mal de temps. Il n'est donc pas improbable que vous découvriez un tel article dans un prochain Joypad. Alors, restez vigilants !

Joypad

BULLETIN D'ABONNEMENT

A renvoyer accompagné de votre règlement dans une enveloppe affranchie à Joypad, BP2 - 59718 LILLE CEDEX 9

Pour tout savoir chaque mois sur les consoles, ABONNEZ-VOUS VITE !

299F
au lieu de 427F

25% de réduction

OUI, je m'abonne pour 1 an (11 N°) à JOYPAD, pour **299F** au lieu de 427F, soit une économie de 128F. Je joins mon règlement à l'ordre de JOYPAD par :

☐ Chèque bancaire ou postal

☐ Mandat-lettre

☐ Carte bancaire n°

Expire le :

Signature (parents pour les mineurs)

JP272

Nom :

Prénom :

Adresse :

Code postal :

Ville :

Date de naissance :

Sexe : ☐ M ☐ F

A JOYPAD

banquer sans casque

chats

Le trio internal
Sony-Sega-Nintendo
nous en montre de toutes
les couleurs ce mois-ci !

Des manettes, des
portables et de drôles
d'accessoires qui nous
font dire qu'on n'a pas
fini d'être surpris.



Même une fois insérées dans la console, les Memory Card Type Sport restent visibles.



Pêche aux accessoires au gros

Memory Card Sport

Dans le monde des Memory Card sur PlayStation, il n'existe qu'une seule et unique règle : acheter officiel. Quelles que soient les Memory Card non-fabriquées par Sony que nous ayons pu tester jusqu'à présent, aucune d'entre elles ne nous a satisfaits. Proposant généralement des options délirantes comme la compression de blocs, ces petits accessoires s'avèrent souvent défaillants. C'est donc pétris d'a priori que nous avons essayé les nouvelles Memory Card de Big Ben. Très justement nommées Type Sport, ces cartes mémoire à l'apparence assez ringarde (ballon de foot, de rugby, basket, etc.) n'en sont pas moins excellentes. Après un mois d'essais, le constat s'impose : aucun problème. Simples et efficaces, ces Type Sport ne proposent aucune option et contiennent chacune leurs 15 blocs réglementaires. Un bon point pour ces produits qui, en plus, ont l'avantage de ne pas être chers du tout et d'être vendus par 2 au prix de 99 francs. Ce qui fait 50 balles par Memory Card.

Prix : 99 francs (2 Memory Card)

Dreamcast Gun

Prenant à contre-pied les design des pistolets pour console réalisés jusqu'à présent, le Dreamcast Gun ne cherche nullement à faire réaliste. Côté design, c'est plutôt la science-fiction ! Première surprise, lorsqu'on le prend en main, il possède une croix. Oui, une croix de direction, sur un pistolet. Voilà qui est assez incroyable, et qui, pour l'instant, ne sert pas à grand-chose mais qui pourrait se révéler ingénieux à l'avenir. En plus de la croix, nous avons droit, bien évidemment,

Comme vous pouvez le constater sur cette photo, la ligne des accessoires Dreamcast est toujours blanche ou grise et d'un design très compact. La cyber classe sans doute.



Le secret du Dreamcast Gun réside à l'arrière de celui-ci, où il est possible d'enficher un Puro Pack ou un Visual Memory. Notez la croix qui se trouve au dos de la poignée.

à une gâchette et 2 boutons, Start et B. Pressés simultanément, ces 3 boutons occasionnent un reset. A l'arrière du flingue, se trouve une cavité permettant de mettre, au choix, un Visual Memory ou un Puro Pack (pack vibration). Vendu à 150 francs au Japon, cet accessoire, deux fois plus cher en France (en import), est un excellent produit dont la gâchette perd cependant un peu d'élasticité au bout de quelques jours. Dommage, mais indispensable pour House of the Dead 2.

Prix : 150 francs (3 000 yens)

Dreamcast Tsuru Controller

Un petit mot pour vous parler de la canne à pêche qui officie sur Dreamcast avec Get Bass. D'une vingtaine de centimètres de long, cet accessoire ingénieux mais coûteux est vendu en pack avec Bass de Sega. Outre une fonction vibration incluse dans l'appareil, la canne propose un moulinet correct qui malheureusement n'est pas à retour de force. Dommage, on aurait aimé avoir, au bout de la ligne, des mérous qui résistent. Le petit gadget ne sert pas à grand-chose mais qui fait tout



...tir, c'est tout de même le capteur de mouve-
ts. Pas follement précis, il permet cependant
...la sensation de « tirer » vraiment sur la ligne
...qu'on donne un coup brusque vers l'arrière ou
...es côtés. Vendue 500 francs (9 800 yens) au
...n avec le jeu Get Bass, il faudra cependant
...courser le double pour en obtenir un exemplaire
...les boutiques françaises. Ouch,
...500 francs (9800 yens)



Le Tsuri Controller dispose d'un stick
analogique en son centre pour ceux qui ne
...ueraient pas les capteurs de mouvements
suffisamment fiables.

Nouveaux Pad analogiques officiels

...jours plus tendance, la PlayStation se dote
...gulièrement de nouveaux accessoires bien
...Derniers en date, les paddles analogiques
Shock noirs, blancs et surtout transparents.
...its officiels lancés par Sony, ces manettes



Les manettes officielles Sony prennent
des couleurs ! Des Dual Shock bien solides,
qui n'apportent rien de plus qu'un peu
de gaite.

n'apportent certes aucune innovation technique
par rapport à un pad classique gris, mais profitent
d'un look radical bien classe. Super fiables par
rapport aux produits non-officiels, ces pad (surtout
les transparents, avec mécanisme de vibrations
apparent) vont faire fureur dans les chaumières.
Indispensables si vous ne possédez pas encore
l'artillerie Dual Shock de rigueur, ou si vos vieilles
manettes commencent à faire la gueule...

Prix : 169 francs



Nouveaux coloris GB Color

La petite portable de Nintendo prend des
couleurs, avec ces 4 nouvelles versions bien
flashy. En livrée vert pomme, bleu pâle, jaune pétant
ou fuchsia, la Game Boy prend des airs de fête. Les
coloris choisis sont certes un peu nian-nian, limite
jardin d'enfants, mais ils ont au moins le mérite de
ne pas passer inaperçu. Avis aux amateurs...

Gamme Player Choice N64

Imitant la gamme Platinum de Sony, Nintendo
lance une nouvelle collection de grands clas-
siques N64 à petit prix. Sous le label Player Choice,
se cachent donc des titres mythiques, bradés entre
229 et 249 francs. La première journée est compo-
sée de 4 excellents jeux : Mario Kart, Lylat Wars,
Wave Race et GoldenEye. Puls suivront, en sep-
tembre : Diddy Kong Racing, Yoshi's Story, Bom-
berman et Shadows of the Empire. Une excellente
initiative de la part de Nintendo, qui permet ainsi
aux nouveaux joueurs N64 de découvrir des titres
certes anciens, mais qui n'ont pas pris une ride.



Joypad tient à remercier pour leur collaboration les magasins suivants :

(Paris)
(Paris)
(St Germain)
(Nice)
(Montpellier)
(Clermont)

Trois nouveautés viennent rejoindre les quelques 50 titres déjà disponibles en Platinum : Heart of Darkness (Joypad n°77) vous fera vivre la formidable aventure du jeune Andy, plongé au cœur du monde des ténèbres. L'occasion pour de nombreux joueurs de découvrir ce jeu de plates-formes à l'ambiance sympathique. Dans un tout autre registre, le mythique Gran Turismo (Joypad n°75) et le très bon FIFA : en route pour la Coupe du Monde (Joypad n°70) parviennent eux aussi au Panthéon des jeux Platinum (169 F). Si vous ne connaissez pas ces deux titres, forcez les acheter !



NINTENDO 64

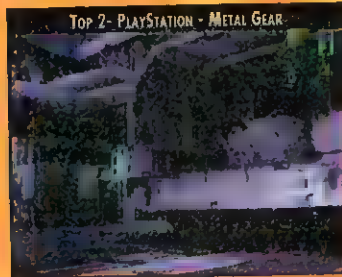
Prix 1° Prix 2°			Prix 1° Prix 2°			Prix 1° Prix 2°		
Metal Gear Solid	275	290	Given	150	150	Zelda	290	320
Final Fantasy VII	175	190	Deep Fear	190	200	WipEout 64	290	300
O.D.T.	190	225	World Wide Soccer 98	150	150	F Zero-X	270	300
Bridge Builder Type A	250	290	Resident Evil	150	150	Turok 3	300	320
Future Cop LAPD	200	200	Mining Force 3	170	200	Banjo-Kazooie	250	250
Tekken 3	225	230				League of Legends	250	300
Wild Arms	225	250				Yannick Noah		
FIFA 99	310	310				Call of Duty: Modern Warfare	270	310
Resident Evil 2	190	225				FIFA 99	310	320
Kruken, van Kings 98	225	250				GoldenEye	345	350
Tomb Raider III	250	200 (S)				V-Rally	270	270
RollerCoaster Tycoon	315	370				Teen Titans		
Dark Stalkers 3	270	290				Snowboarding	250	250
Tenchu	235	250						
T'ai Fu	270	290						

Prix 1 : Le prix 1 n'a rien à voir avec le premier prix. Il s'agit juste d'une moyenne.
Prix 2 : Le prix 2 n'a rien à voir avec un deuxième prix. Il s'agit d'un conseil de vote.

Avec les magasins **Score Games**,
les tops de l'okaz



TOP 2- PLAYSTATION - METAL GEAR



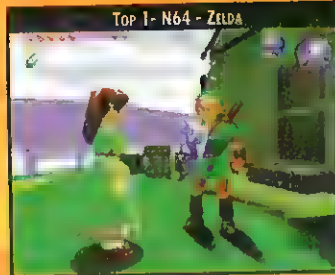
Top Okaz PlayStation

1. Tomb Raider III
2. Metal Gear
3. Gran Turismo
4. Final Fantasy VII
5. Resident Evil 2
6. O.D.T.
7. Tomb Raider II
8. Tekken 3
9. MediEvil
10. Cool Boarders 3

Top Okaz Nintendo 64

- | | |
|----|---------------------|
| 1 | Zelda |
| 2 | Super Mario |
| 3 | Turok 2 |
| 4 | 1080° |
| 5 | GoldenEye |
| 6 | F1 World Grand Prix |
| 7 | Banjo Kazooie |
| 8 | Rogue Squadron |
| 9 | V Rally 99 |
| 10 | Mission: Impossible |

Top 1- N64 - ZELDA



Top 2- N64 - SUPER MARIO





Gagnez la console de votre choix* sur

3615 JOYPAD

PlayStation, Nintendo 64, Game Boy Color...

Joypad

mode d'emploi



Vous pensiez avoir tout vu ? Nous aussi. Bref, les choses ne s'arrangent pas.

Mercredi 17 mars

17h16 Cécile (secrétaire de rédaction) s'amène dans la salle des tests avec un texte à la main et demande à Elwood, Chris et Greg de ne pas se moquer, car elle a un truc idiot à leur demander. Après leur avoir fait jurer de ne pas rire, elle leur demande ce que signifient les initiales « DA », car ça fait deux mois qu'elle les voit sans savoir ce qu'elles veulent dire. Greg, Chris et Elwood : « Ah ah ah ! »

17h20 Une fois Cécile sortie de la pièce, Kendy lance : « Hey, mais ça se trouve, depuis le début, elle ne comprend rien et fait semblant de relire nos textes ? »

Jeudi 18 mars

01h15 Kendy, qui se mate, torse nu, dans le reflet d'une vitre, prend des poses de skateur. Jean éclate de rire. Mais Kendy, sans se démonter, lui lance très sérieusement : « Tu vois, Jean, ça, c'est l'attitude Hardcore... »

Vendredi 19 mars

16h25 Fugu, un pote de Greg, ramène des figurines de

Metal Gear Solid pour Greg, RaHaN, Gollum et Elwood. Voyant ça, Jean, Ange et Aymeric (3615 Joypad) et PiXX (illustrateur) se jettent sur le pauvre Fugu et le bombardent de commandes, suivis d'Elwood, RaHaN et Gollum qui l'achèvent d'un « Tiens, ouai, et puis si t'as un mariage, j'aimerais finalement bien celle-ci et puis celle-là aussi ! » Total : 7 cartons de figurines.

18h10 Fleur (attachée de presse de Sony), de passage dans nos locaux, nous explique qu'il y aura un festival de sports extrêmes en partenariat avec Sony à Palavas les Flots. Réaction de Greg : « Palavas les Flots ? Ça existe vraiment ? Je pensais que c'était une ville légendaire, comme Trifouillis les Oies. »

19h38 Jean appelle Agnès (attachée de presse d'Infogrames), pour lui demander des précisions sur V-Rally 2 qui sont pourtant mentionnées dans le dossier de presse : « Je m'excuse de te demander ça, mais là, j'ai trop écrit, je ne peux plus réfléchir, j'ai plus de cerveau ! »

Lundi 22 mars

13h44 Elwood, en train de vendre son lecteur de MD à Stef (correcteur graphique) lui explique pourquoi il est presque neuf : « En fait, je l'avais offert à ma soeur, mais à part sa propre tronche, tout ce qui a plus de trois boutons l'effraie, elle n'y a donc jamais touché ! »

Mardi 23 mars

14h15 Dans la salle de la rédac, très calme, Kendy se

lève d'un bond et hurle : « Ah, c'est trop, je craque, vous avez gagné, je vais m'acheter une Dreamcast avec House of the Dead 2 !!! », avant de se jeter sur le téléphone pour en réserver une dans un magasin parisien.

18h35 Greg met une petite tape sur les oreilles de Jean, qui se retourne furieux. « Mais, t'es fou ! J'aurais pu tomber dans les pommes, si tu bouges mon liquide d'équilibre que j'ai dans les ouïes ! »

Vendredi 26 mars

12h25 Greg et RaHaN sont au restaurant avec James (Fox Interactive), Anne (attachée de presse d'Electronic Arts) et Arnaud (un pote de PC Expert), qui leur explique qu'il est bien content d'être passé chef de rubrique. « En gros, j'ai deux fois plus de stress et de boulot pour le même salaire. Mais, au moins, j'ai le sentiment d'apprendre quelque chose... »

Lundi 29 mars

14h30 Jean nous raconte qu'en allant à une soirée latino bourrée de nanas, il s'est fait racketter par un mec armé d'un grand couteau qui avait manifestement besoin d'argent. N'ayant que 5 francs sur lui, Jean s'en est finalement tiré à bon compte. Après ce récit, Kendy se sentira obligé de donner des cours de self-défense à toute la rédac pour le reste de la journée.

15h45 Greg, qui s'est pris un bon coup de genou dans les côtes, se plaint d'avoir vraiment bobo. Réponse pleine de secours et de compréhension de PiXX : « T'inquiètes pas. Soit t'as une côte fêlée et t'en as pour 15 jours de pommade, soit t'as un éclatement de la rate et il te reste 48 heures à vivre ! »

01h47 Le couloir s'est transformé en champ d'exercice de lancer de fresbee. Kendy, torse nu, exhibe ses tatouages et hurle des insultes aux mecs de Joystick qui l'ont pris pour cible.

Mercredi 31 mars

17h49 Chris, qui teste Diver's Dream (un jeu de plongée), s'étonne de mourir à une vitesse incroyable. T.S.R., hilare, s'amène vers lui avec ces mots : « J'y crois pas, le mec plonge dans l'eau et il oublie de s'équiper de ses bouteilles d'oxygène. » Chris lance alors son habituel « Mais euh... »

Vendredi 2 avril

12h23 Greg arrive à la rédac et tombe sur T.S.R. et Jean qui lui demandent si ça ne le dérange pas que ce soit plutôt Jean qui teste Get Bass.

Réponse de Greg : « Non, aucun problème, seulement, si jamais je suis le mec qui te tend la main le jour où tu viens de tomber dans un ravin, je m'en souviendrai, c'est tout. »

14h15 Jean lance le jeu, persuadé de tomber sur un truc nul.

16h23 Jean est toujours sur le jeu, entouré de T.S.R., Gana, Pascal, Fishbone et Casque (Joystick) qui mettent une ambiance d'enfer en lui prodiguant des conseils avisés du genre : « Mais t'es nul, ça se voit que c'est un hameçon pour mérous ! »

Mardi 6 avril

12h45 Fleur (attachée de presse de Sony) nous amène des baguettes, pâtés, rillettes, fromages et chips pour aller pique-niquer, histoire de fêter l'arrivée de Gregory, son assistant, qu'elle vient nous présenter. Arrivés au fromage, Gollum et Trazom se scandalisent de la senteur du terroir de ce dernier. Greg, qui leur répond que « plus ça pue, meilleur c'est » se fera dire par Trazom excédé : « Ouais, mais toi, t'as le ventre plein de vers, faudrait te vermifuger comme les chats ! »

Mercredi 7 avril

13h45 Plus de 100 images de Soul Calibur Dreamcast sont arrivées. Greg, Gollum et Jean sont collés sur le moniteur, excités comme jamais. A côté, Stef dubitatif fait son donateur de leçons habituel et nous ressort l'histoire de Sega Rally 2 moins beau que le 1. Ironique Greg lui lance : « Ah oui, viens voir, c'est vachement mieux sur ma GameGear, ou accroche mieux la route ! »

17h44 Greg écoute la bande originale de Tomorrow Never Die. Au bout d'une minute de chanson Jean excédé lui demande : « Mais qu'est-ce qu'elle marmonne ? C'est de l'anglais ou du japonais ? » Greg et Elwood lui répondent alors qu'il c'est Sheryl Crow qui chante. Réaction de Jean scandalisé : « Ah ouais ? C'est qui ? Ben, elle doit pas être toute jeune alors ! »

Dimanche 11 avril

17h15 Greg arrive à la rédac complètement explosé. Il raconte à RaHaN qu'il a dansé toute la nuit et qu'au moment de partir, une fille a commencé à se coller à lui et l'a obligé à rester. Logiquement, RaHaN lui demande si la nana était mignonne. Réponse de Greg, défilé : « Ouais, pas mal du tout, elle avait un visage avec des cheveux autour ! »

EN VENTE LE 7 MAI 1999 ...

EN EXCLUSIVITE MONDIALE : **WIPEOUT 3** PREMIERES IMAGES



PlayStation®

M A G A Z I N E

NUMÉRO 31 • MAI 1999

DRIVER
PERMIS
DE DETRUIRE



7 DEMOS
ET 2 EXCLUS INCONTOURNABLES



WILD 9 (JOUABLE)



KKND (JOUABLE)



PRO PINBALL (JOUABLE)



ACTUA ICE HOCKEY 2 (JOUABLE)



ABSOLUTE FOOTBALL (JOUABLE)



DRIVER (JOUABLE)



SOUL REAVER (JOUABLE)

ISSN : N 1271 4755 • NUMÉRO 31 • MAI 1999 49 F • BELGIQUE 320 FB • SUISSE 12,50 FS • MAROC 85 DH

...CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX

LES INFOS EXCLUSIVES DE LA PLAYSTATION

ATTENTION AUX EXCÈS DE VITESSE !



MISSION: IMPOSSIBLE, LE JEU

**MAINTENANT À 249 F*
DANS VOS MAGASINS**

 **Géant**



www.missionimpossible-game.com



 **Géant. J'ai envie**

